PC GAMES.BG

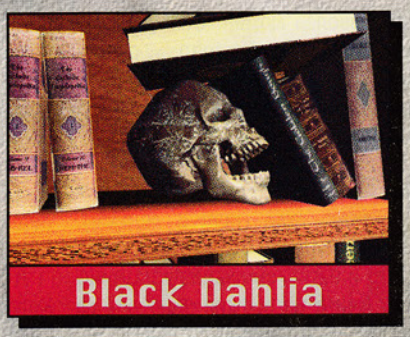
АПРИЛ 04/98

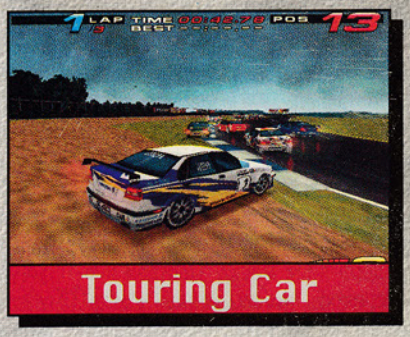
64 стр.

Година 1
Брой 1
ISSN 1311-0837
Цена:2990 лв.

БЕЗЦЕНЕН ПЪТЕВОДИТЕЛ НА ВИРТУАЛНИЯ АВАНТЮРИСТ

В БРОЯ: МНОГО ТРИКОВЕ И КОДОВЕ ЗА ИГРИ





1311 - 0837

Easter Eggs
Шегичка, Уили!

Програмистите също обичат да се шегуват, и то честичко. В доста игри се срещат поукрити от авторите майтапи. Американците ги наричат "Easter Eggs" - великденски яйца. На тях тъкмо сега им е времето, затова съм ти приготвил специална порция Easter-и. Те са от най-различни видове игри и не само! Весело забавление!

The Dig

В произволен момент от играта натисни CTRL + B и Boston Low ще демонстрира мускулатурата си. Ако направиш същото при Maggie, тя ще направи някакъв коментар.

Phantasmagoria

В която и да е част след първата, иди в детската стая (тази с леглото). Постави курсора върху образа на детето и натискай клавиша на мишката. Очите на малкия започват да святкат. Чува се далечен демоничен смях.

Phantasmagoria 2

Истинска мина за разкошни майтапи! Но подред... ***На*** масата в гостната лежи книга. Щракни върху нея с мишката, като същевременно държиш CTRL+ALT. Това е книга за тракторите! Внимание: във всяка част на играта има различен екземпляр! ***В*** коридора виси маска. Постави курсора върху нея и напиши "burp". Ефектът ще бъде малко по-друг, ако буквите са главни. ***При*** първия разговор с психоложката (втора част) приложи на прозореца последователно: lace dress, sexy postcard и bondage card. Този господин е главният създател на играта... ***В*** третата част иди в складчето, което се намира в седалището на Wyntech. Използвай пет пъти тирбушона върху Curtis, а после чука. Craig ще започне да лети по екрана. ***И*** още едно яйце от третата част. В гостната на Curtis, в дясно от библиотечката има радио - щракни с мишката върху него 10 пъти и ще можеш да чуеш музикалните парчета от играта. ***Когато*** в четвъртата част се озовеш при д-р Harburg, използвай портфейла на дипломата, окачен на стената (но преди да започнеш разговора!). Ще се появи прозорче с въпрос "Who are you?". Напиши: "batman" и ще чуеш смях. Сега започни разговора с докторката. Епизодът с Curtis, изскачащ от стаята, и д-р Harburg, записваща ноти на диктофона, ще се удължи с интересна сцена... ***Също*** в четвъртата част: обяви се в компютъра на Warner като Trevor. Паролата е "bellybutton" - ще получиш достъп до три игри!

Novastorm

Това по-скоро е cheat, но изпълнението му го приближава до easter-ите. На първо ниво напиши "TOMATOES". Ще се пренесеш в безумен етап, в който корабът ти стреля с домати, за противници имаш летящи кучета, а като фон се чуват пиянски песни...

Blood

В увеселителното градче има арена, на която отвреме навреме играе някой си JoJo. Там ще намериш гигантски контейнер с някакви опасни гнусотии, а на него две табели с надпис "Warning!". Натисни лявата - зад контейнера се отваря таен вход, водещ към... обесения за краката, обезобразен Duke! Ако го поразклатиш, Caleb ще каже: "Shake it baby!".

Afterlife

В произволен момент от играта напиши трикратно с главни букви "SAMNMAX".

G-nome

Кодовете изписваш, натискайки CTRL + F1 в главното меню. Главните букви са важни! ***Swiss Throat*** - след този код включи картата King of The Hill в мултиплейър или 2-6 в единичната (второто най-лесно се прави с кодът "Redtop Trod", който дава достъп до всички мисии). Когато се окажеш в играта, ще намериш голяма синя сграда - влез в нея. Ще видиш лицата на авторите: променяш фигурите и TAB. ***O'Sarge*** - смешен глас на инструктора в тренировъчните мисии. ***Dunk It Here*** - възпроизвежда звукозаписите, отпаднали от играта.

Outlaws

На първо ниво иди до "двете нули" (напред и вляво). Отвори вратата и хвърли вътре запален динамит (на този етап може да имаш проблеми с намирането му, така че най-добре е да напишеш "olpostal" - достъп до всички оръжия). Експлозията ще отвори дупка, водеща към канала. Влез в нея и тръгни напред. Ще стигнеш до помещение с кораб на извънземни (Внимание! В 3Dfx версията не се вижда нищо - стреляй, за да си осветиш пътя). НЛО-то има един люк - отвори го. Май някой трябва да извика Fox Mulder...

Excel 97

Създай нов файл и натисни F5. В прозорчето напиши X97:L97 и натисни Enter. Натисни TAB, а после, държейки CTRL+SHIFT, щракни върху иконата за създаване на таблици. Ще полетиш в чуден син свят и ще видиш списъка на създателите на продукта. Управлението става с мишката - левият бутон е напред, десният - назад. Сега вече знаеш защо EXCEL заема толкова място на диска...

Corel Draw 4.0

Влез в "Help" и избери "Информация за програмата". Сега щракни две пъти върху иконата на Corel в горния ляв ъгъл на прозореца. Това действа и в другите версии на програмата, макар и не толкова ефектно...

Monster truck Madness

По време на играта напиши "trex". Колата ти ще се превърне в огромен син динозавър-играчка, който държи в лапите си кола. Дали пък тя случайно не е с навиваща се пружина?!

Zork Nemesis

В произволен момент на играта напиши "chloe". Ще се пренесеш в библиотеката. Отвори някоя книга и ще видиш някой от авторите на играта в "естествената му среда".

U.S. Navy fighters

(версия 1.2 или Gold)

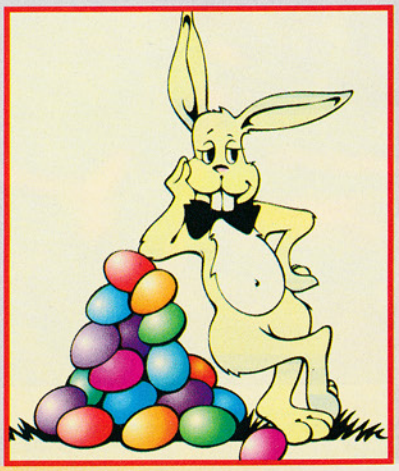
В главното меню, държейки натиснати левите SHIFT+CTRL+ALT, избери "Create Quick Mission". Не пускай клавишите, а премини към избора на самолет. Сред моделите има атомен молец (Atomic Moth)!!! Изтребители, направени от естествени материали?

Hyper blade

Ето няколко кода за изписване по време на играта: ***freakout*** - на арената се появяват танцуващи клонинги на състезателите. ***dragon*** - управляваният от играча състезател наедрява и започва да се движи странно; може да се изписва многократно, за да се издува все повече. ***georgesutty*** или ***smorris*** - поздравления за развойчиците.

Interstate'76

Стартирай единичните мисии (MELEE - няма значение дали за един играч или за мултиплейър). Избери училищния автобус. Когато си вече в играта, погледни зад себе си. Поел си голямата отговорност да возиш авторите на играта.



Здравейте Български геймъри маниаци!

Отново се срещаме, както ви обещах миналия път в нулевия брой. Първо искам да ви благодаря за многобройните писма, които получихме с **Вашите** препръки относно **Вашето** списание. В тях ние ще се вслушаме и ще изпълним повечето още в този брой, а други по-нататък. Естествено, както се досещате ние не сме факири и за това не можем да задоволим всички ваши желания, защото се изисква повече време и опит от наша страна. Ще изброя най-интересните въпроси:

Въпрос: „Имам препоръка да промените част от дизайна на списанието и по конкретно корицата и менюто."

Отговор: На същото мнение сме, наистина трябваше да се промени нещо и както забелязвате това сме го направили още в този брой.

Въпрос: „Ще има ли нови рубрики?"

Отговор: Да разбира се. Ще видите още сега в **MENU**, новите рубрики:

„TOP NEWS" - нови игри които са в подготовка да излезат на световните пазари.

„KOMBAT KORNER" - кътче на виртуалния боец.

„NO EXIT" - тази рубрика ще бъде специализирана в стъпките и ходовете, които трябва да направите в трудни моменти на някои игри, която разширяваме с повече описания.

Така също ще има и още една нова рубрика в следващия брой, но нека бъде изненада.

Въпрос: „Ще има ли постери на игри и любими герои в списанието?"

Отговор: Да ще има, дори нещо повече, още през лятото ще намерите по всички книжарници тетрадки с любимите си герои от **„TOP GAMES"**. Но всяко нещо, както казах по-горе изисква своето време.

Въпрос: „Кога ще излезе диска с игри на **TG** ?"

Отговор: **CD** ще има в трети или най-късно в четвърти брой. Ще се продава както със списанието така и отделно. Искам да ви уверя че информацията в него ще бъде предоставяна директно от световните фирми прозводители на игри специално за **TG**. Цената му ще бъде супер ниска **/ тренч /**, а качеството му **/ убиец/**.

Засега толкова с отговорите, останалото ще видите, защото няма да остане място за другото. Молбата ми е да ни пишете за всички ваши препоръки към **TG** - няма смисъл да издирвате нашите телефони, защото се опасявам че отговори на вашите въпроси няма да получите на момента. Тук е мястото да кажа, че **TG** съвсем скоро ще има собствена страница в **Интернет**, а в редакционното каре можете да видите нашия **e-mail** адрес, на него ни изпращайте вашите писма за по-бързо. **Засега** това е всичко.

Ваш GAME Маниак

MENU

TOP NEWS

KOMBAT KORNER

TOP GAMES

NO EXIT ???

reNEWed

TV GAMES & CONSOLE

TOP SECRETS

6 В подготовка

BLOOD 2 7
GRUESOME CASTLE 12
MAX PAYNE 14
MYSTERIES OF THE SITH 8
SANITARIUM 13
SIN 15
STAR WARS SUPREMACY 6
TEX MURPHY OVERSEER 10-11
UBIK 16-17
X-COM: INTERCEPTOR 9

18 Кътче на боеца

VIRTUA FIGHTER 2 . . . . . .18- 20

22 Описания и рецензии

BALLS OF STEEL 26
BLACK DAHLIA 38-40
DESCENT-UNDERMOUNTAIN . .22-23
F1 RACING 27
F-22 34-35
JOURNEYMAN PROJECT 3 36-37
NIGHTMARE CREATURES 24-25
RED BARON 2 32-33
TOURING CAR 28-29
ULTIMATE RACE PRO 30-31

42 Безизходни ситуации?

LONGBOW 2 44-45
NIGHT CREATURES 48-49
STEEL PANTHERS 3 50-51
TOMB RAIDER 2 42-43
X-WING VS. 46-47

52 Разширения на стари игри

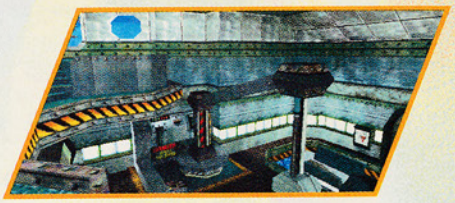
CIVILIZATION 2 54
DESECRATED LANDS 53
JEDI KNIGHT 55
STEEL PANTHERS 54
X-WING vs. TIE FIGHTER 52

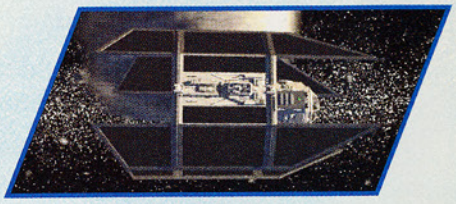
56 TV игри и конзоли

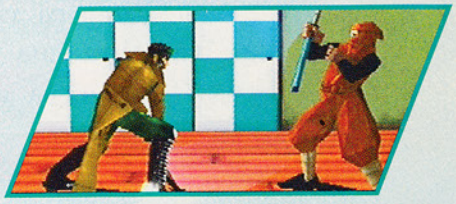
PLAY STATION
SEGA SATURN; NINTENDO 56-57

2 Секрети, трикове, хитрини

ВЕЛИКДЕНСКИ ЯЙЦА 2
TIPS&TRICKS 58-61
STAR WARS 62-63
THE X FILES 63







Издател: "ДАрТ - София" ООД
e-mail: dart@inet.bg
Редакция: София 1124, ул. Николай Райтин 1, ет. 2
Реклама: Рекламна агенция *"РИС"*, Тел.: (02) 320 539, 314 301

За Вас се скъсахме от работа (но с КЕФ), ние следните субекти:
Боци, Иво, Andrew, Joz, дядя Вася,
кака Лина, БатНик, Диди, Пецата и Рая

inet

http://www.inet.bg

пълен достъп до

Интернет

електронна поща

модеми

консултации

Адрес : ул. Сламинска 87

тел. : (02) 736-215

e-mail: office@inet.bg

TOP

STAR WARS SUPERMACY
Време за мозъчен щурм

LucasArts не спира да работи над нови игрови мутации на авантюрите на симпатичните унищожители, Звездите на смъртта и техните противници. Вече имаше игри за развиване на сръчността, шах, симулатори, fpp shooter-и. Май не са се появявали само бойни и приключенски игри за света, управляван от Светлата и Тъмната страна на Силата (е, и никаква спортна, но това вече е голям проблем). *Дълго* време в областта на стратегията също цареше тишина. Сега изглежда е дошло време да се навакса изоставането. На хоризонта се възправя REBELLION - радост за онези, които обичат не само да размахват меча и да слагат своя X-Wing на крилото, а и да дават малко храна на мозъка си. *REBELLION* прилича на MASTER OF ORION. Но вместо планетите, каквито срещахме в играта MICROPROSE, в продукцията на момчетата на Лукас ще летим между Tatooine и Coruscant. Без да броим двеста други планети. С други думи, разполагате с доста едро парче от вселената, която толкова ви се нрави. *Естествено,* още в началото си избираме една от страните. Това веднага влияе на условията за победа - или бунтовниците трябва да завземат Coruscant и да заловят Vader и Palpatine; или имперските сили от своя страна да хванат Mon Mothma, Люк Скайуокър и да унищожат базата на бунтовниците (в началото на играта тя е разположена на случайно избрано място и може да се мести).

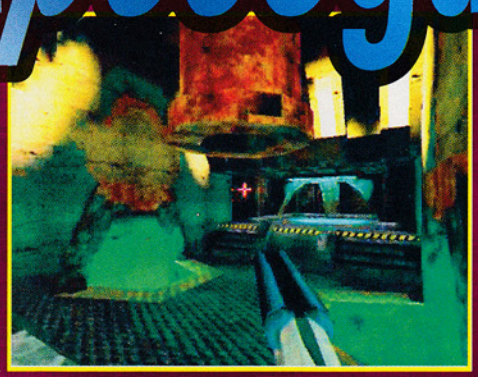
Играта се състои в управление на планетните ресурси, завладяване на нови територии (по системата на моркова и тоягата) и издаване на заповеди на ескадроните изтребители, кръстосвачи и унищожители. *Действието* започва след като избухне първата Звезда на смъртта. Първоначално дезориентираните сили на Империята вече се прегрупират и търсят възможност за решителна атака. *Нашата* задача (на главнокомандващ) никак не е проста. Вярно, услужливият C3PO или IMP-22 (в зависимост от избраната страна) се мъчи да помага колкото му стигат силите, обаче цялата тежест на решенията пада върху вас. *Играта* може да се води и в предварително дефинирана вселена, наброяваща от 10 до 20 сектора (всеки с по 10 слънчеви системи). Главната ни цел е да си осигурим подходяща подкрепа на последователно заеманите планети; така бързо ще разберем, че тактиката на твърдата ръка не винаги е ефективна. По-точно, ефективна е, но за кратко време. По-важно е в момента на сблъсъка да са със теб възможно най-много лоялни (а не подтискани или бунтуващи се) планети. За да се завземе планета по мирен начин, задължително е да има дипломатическа мисия. Именно тук влизат в действие героите. Някои от тях са отлични дипломати, други - саботьори, трети - воини или пилоти. Общо в REBELLION те са 55 (27 от Империята и 28 от бунтовниците). Героите са взети от филмите, от книгите на Тимоти Zahn и от комиксите на Dark Horse (Люк, Mon Mothma, Лейла, Labansat, Orrimaarko, Mazer Rackus, Vader, Palpatine...). *Освен* стратегическа, играта има и тактическа част, в която се разиграват битките. Щом се стигне до сблъсък на две флотилии в пространството (или на два единични кораба), се прехвърляме в режим на битка. Там трябва да покажем, че сме нещо повече от уголемен главен мозък, защото космическите боеве се водят в триизмерно пространство и в реално време. *Играта* е снабдена с енциклопедия "StarWars", съдържаща цялата необходима за нея информация за бойните единици, героите, планетите, случките и какво ли не още.

NEWS

BLOOD 2 пункт за кръводарители

Трудно е да обявим BLOOD за сполучлива игра. Тя е приятна, но е изпълнена зле: страховито-смешна атмосфера, графика, неизпипан звук. За наше съжаление, вкусовете на доста играчи (и рецензенти) клонят в посока на максимално опростените игрите. Точно такова достойнство има BLOOD и затова творбата на фирмата MONOLITH се приема поскоро благосклонно. ***А*** щом е така, ясно е защо шефовете на фирмата продуцент са решили да издадат втора част на играта. Историйката за Caleb, културата Cabal и коварния Tchernobog ще се съживи през есента и мониторите ни отново ще плуват в кръв. В цели цистерни кръв. ***Ос*** на играта пак ще е изпълняването на мрачния обред Cabal от окултистите. Побеждавайки Tchernobog, Caleb отмъщава, но същевременно си лепва и петното на предател и става най-омразният за членовете на сектата човек. Caleb решава да издири себеподобни и за целта посяга към древните легенди. В тях е записана съдбата на Тримата Избраници, които някога са били убити от Tchernobog в неравен бой. ***Нашият*** герой разбира, че с помощта на тримата мощни съюзници ще съумее да унищожи останалите последователи на своя бивш господар. Той събира необходимите знания за възкресяването на усмъртените. И след сто години е готов да действа. ***Предвижда*** се BLOOD 2 да се различава принципно от предишната част във всичките три аспекта, споменати в началото. ***Първо*** - атмосферата на играта. Очаква се този път тя да е поклон към сериозните автори на хорьра (авторите споменават Бейкър и Лоувкрафт като извори на вдъхновение). ***Второ*** - графиката. Тя е свързана донякъде с първоизточника. BLOOD 2 обаче не може да си позволи онова, което си позволява първообразът. Двете измерения са вече минало. Скелет на продължението ще е DirectEngine, разработен от MONOLITH в сътрудничество с MICROSOFT. Разбира се, използвани са ускорители (предпочита се 3Dfx), 16-битови цветове и т. н. ***Втората*** част на играта "се отказва" от класическата схема на изкачване по огромни нива, за да се търсят карти за вратите и да се преминава нататък и още по-нататък. Старото се отменя, понеже в играта ще можем да се изявяваме в ролята на някой от четиримата героя (Caleb или някой от Избраниците), като с всеки от тях има своя отделна история. Едва ако завършим играта с всички персонажи, можем да обхванем сюжета изцяло. ***Играта*** е съставена от четири епизода, а всеки от тях - от няколко нива. Но този път, за да се премине към следващо ниво, трябва да се решават загадки и да се извършват повече тестови дейности; дори може да се наложи и връщане към по-предни нива. Разбира се, всяка роля се различава от останалите по умения и лични качества. Към това ще бъде прибавена и опцията Multiplayer - ще е възможно да играят едновременно 32 играчи (макар в кулоарите да се говори за 64!). ***Е***, сега имате претекст да посетите някой пункт за кръводаряване.

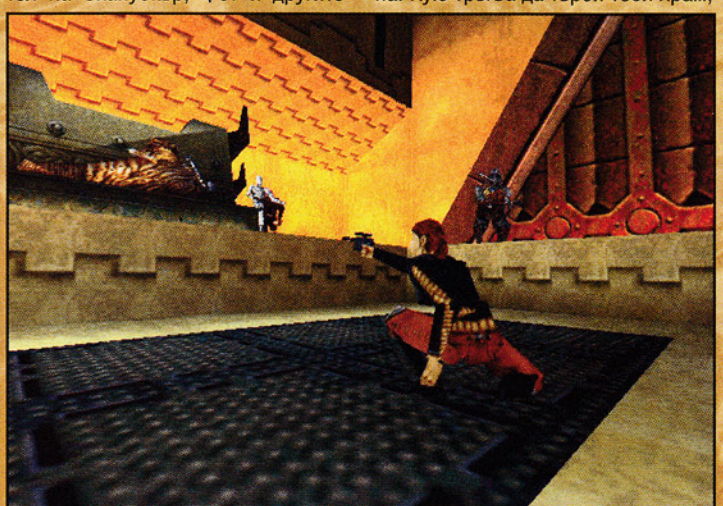
MONOLITH, PC CD

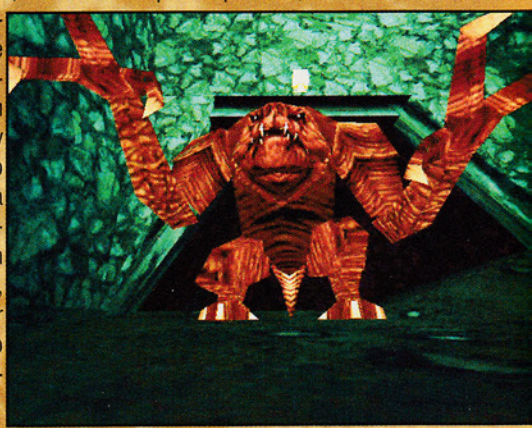


MYSTERIES OF THE SITH

Войните продължават

JEDI KNIGHT е успешна игра - за тези, които са привърженици на размахването на светлинен меч, използването на сила и прогарянето на малки дупчици в белите брони на имперските щурмоваци. На мен лично не ми допадат правоъгълните фигури на влачещите се по пода герои във втори - трети епизод, но това са дреболии, които не заслужават особено внимание. **Ясно** е: всеки запален любител на Скайуокър, Фет и другите със сигурност се нахвърля на всяко късче история, свързана с неговите любими герои. Последното парче, на което можеше да се радва, беше споменатата JEDI KNIGHT. А сега е ред на MYSTERIES OF THE SITH. **Изминали** са пет години от времето, когато Kyle разбива седемте Черни Джеда. Този път той попада на разкази за продажния храм на Sith, който крие познанията на отминалите времена. Kyle тръгва да търси този храм, а междувременно някоя си Mara Jade (известна от трилогията на Тимоти Zahn) - начинаеща джедайка, иска да намери Katarna, който да довърши тренировките й за джедай. **Нов** герой - Mara Jade, нови оръжия, нови врагове, нови нива single player и нов мултиплейър. Всички тези атракции очакват онзи, който се осмели да се превъплъти в Katarna или Mara. Single player е 14 нива, наблъскани със сила и имперски боклуци. Действието се развива в нови, непознати досега места - между другото и в заглавния храм на Sith. **Всички** привърженици на Хан Соло могат да повоюват в помещението, в което техният идол беше замразен, в Имперската тронна зала, на Tatooine и в Cloud City. **От** новите оръжия в ръцете ни попадат Carbonie Gun (замразяващ), BlasTech BH-35 Electroscope (с голям обхват), Repeating Blaster Cannon (нелоша сила), Seeker Rail Detonators (самонасочващ се снаряд), Flash Bombs (заслепява), Remote Sequencers (дистанционно взривявани заряди) и BlasTach DL-44 Heavy Blaster Pistol (оръжието на Хан Соло). **В** добавка идват и пет нови Сили - Force Push, Chain Lightning, Saber Throw, Force Projection и Far Sight. Най-интересното вероятно е, че са притурени цели 26 противника (неизмрели Sith, бунтовнически и имперски пилоти, няколко вида друиди и пирати). **Дообработен** е и мултиплейърът. Той има 15 нови нива, десет от които са стандартни deathmatch нива, а пет са терен за нова разновидност на играта - Kill the Fool with the Ysalamiri (тук играчът си служи с дребно, подобно на саламандър същество, което неутрализира Силата в радиус от 10 метра). Четири от десетте основни нива са приспособени само за борба със светлинни мечове. В режима на мултиплейър са въведени трима герои, в които можем да се превъплътим: Scout - добър за всеки, който обича да се прокрадва и да стреля отдалеч; Bounty Hunter (аз също мога да бъда Боба Фет); Soldier - редник (имперски) или бунтовнически наемник. **Струва** ми се, че господата от LucasArts взимат много присърце желанията на играчите. Дали обаче всичко това не можеше да се вкара в играта още отначало?



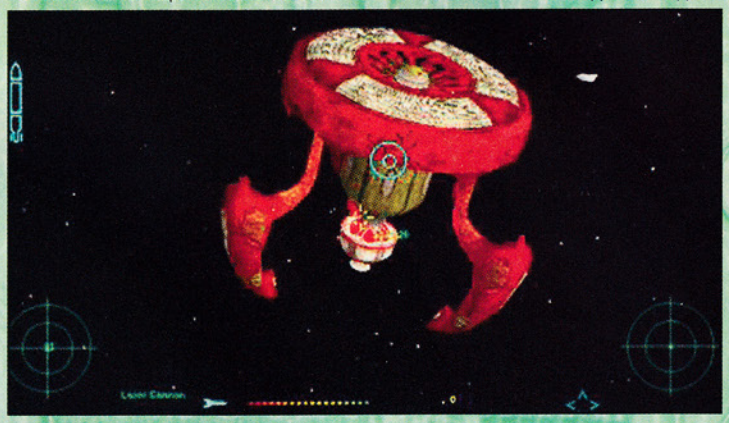


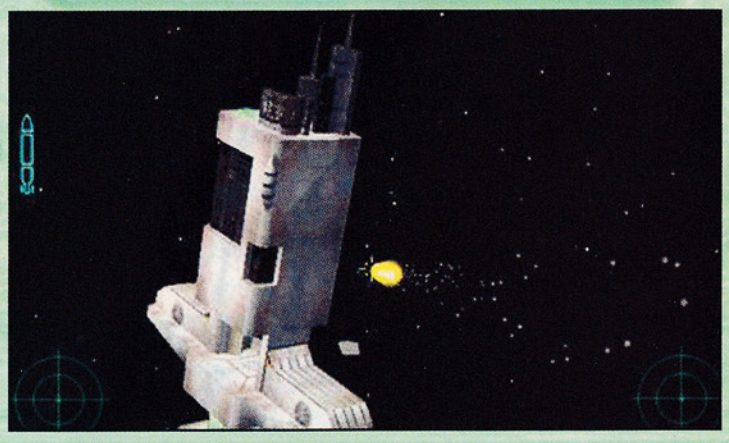
X-COM: INTERCEPTOR

бой по сивите човечета

Покрай MICROPROSE свикнахме, че в сериите за войните на храбрите земни жители с ордите зелени човечета, които всъщност са сиви, не се случва кой знае какво. Не става дума за самия екшън - във всички заглавия, означени с X-COM, той присъства нон-стоп. Работата е там, че поредните части (UFO: ENEMY UNKNOWN, X-COM: TERROR FROM THE DEEP и X-COM: APOCALIPSE) не внесоха в играта особено нови елементи. Е, може би няколко нови вида извънземни, няколко нови машини, с които ги преследваме, и мъничко нова техника. Само X-COM: APOCALIPSE внесе свеж полъх, но за големи промени не можеше да се говори.

И нещата така си и останаха. ***До*** момента, когато човечеството пак ще се изправи пред лицето на трагедията. За пореден път се оказва, че природните богатства са хубаво нещо. Докато ги има. А след X-COM: APOCALIPSE те май са на изчерпване. ***Затова*** човечеството тръгва на среща със съдбата си (или в търсене на някакви залежи от руда и т. н.) към звездите. И стига до тях. Стига също до групичка щастливи пилоти на летящи чинии. Пак настава време за унищожаване на тъпаците. Само че сега - не от позицията на тактически командир. Сега сме пилоти на елитните човешки сили. И от борда на малкия прехващач ще извършим вече четвъртото екстерминиране на космическите досадници. ***Не*** си мислете обаче, че MICROPROSE се отказва напълно от предишните части. През цялото време трябва да управляваме базите, да довършваме научни проекти, да се потим над нови технологии. А дойде ли времето на истинския екшън, не обличаме тъничък скафандър и не грабваме в ръка оръжие, а сядаме да управляваме машините, които така наелектризират всички жени. ***Действията*** по вербуването на нови пилоти и осигуряването на нови машини, както винаги, биват спъвани от неразбраните типове, които държат парите. Няма как - това вече го знаем от по-предните части. ***Самата*** битка има класически космическо-симулаторен характер. Авторите разполагат своето заглавие някъде в пресечната точка на сериите WING COMMANDER и TIE FIGHTER. Не от днес е ясно, че за такава комбинация мечтаят всички продуценти на нов симулатор, но е ясно също колко рядко се получава това. Екраните от X-COM: INTERCEPTOR обаче дават надежда, че поне в графично отношение играта изглежда много добре. ***Като*** командир имаме право преди мисията да дефинираме почти всички нейни постановки. Освен да изберем целите, можем и да решим колко пилоти ще стартират заедно с нас. Което, естествено, е свързано с разходи, но пък понякога е толкова гот да полетиш в комбина с тайфа паснали си екстерминатори на сиви човечета.





MICROPROSE
PC CD

Помните ли Текс Мърфи, циничния детектив от MARTIAN MEMORANDUM, MEAN STREETS, UNDER A KILLING MOON и PANDORA DIRECTIVE на ACCESS SOFTWARE? Сега е ред на OVERSEER (Шпионина), приключенската игра, в която ще се изяснят много факти от миналото на този герой с почти десет свои виртуални часа. Неуморимият всезнайко Мамулиън все иска да знае още повече, заради което, и специално за вас, взе интервю едновременно от автора и от изпълнителя на ролята на Текс Мърфи - Крис Джонс и Брус В.

Мамулиън: Все си спомням времената, когато вашите игри COUNT DOWN и MEAN STREETS впечатляваха с дигитализирания говор и с видеофилмите, които май първи въведохте в пазара на игрите. Тъгувате ли за времената, когато изцяло цареше наслада-

та, а технологията й беше само слугиня?

Крис & Брус: Лесно е да се каже прекрасни времена - ниското равнище на графиката и звука налагаха вниманието да се съсредоточи върху потребителската страна на продукта. А ние гледаме на това малко по-иначе. Още отначало се стараехме да правим игри, като използваме най-добрите технологии, които са ни достъпни. И винаги сме залагали на удоволствието от нашите приключенски игри.

М: Все ми е любопитно откъде се взе Текс?

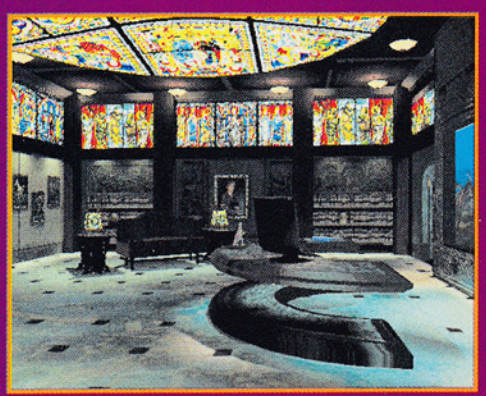
К & Б: В средата на 80-те години заснехме къс филм за футуристичния детектив Текс Мутанта. Сторихме го за забавление, но щом развитието на компютърната техника ни позволи, направихме интерактивен филм. Мутантата стана Текс Мърфи и герой на игрите ни. За пръв път Текс се появи в MS. Най-напред той беше индивидуалист в стила на героя в BLADE RUNNER, който борави с куп страхотни инструменти. Така беше до UNDER A KILLING MOON, когато Текс претърпя метаморфоза. Превърна се в психологично по-сложен антигерой с калпаво реноме плюс досадна бивша съпруга.

М: Все се чудя защо не спретнахте от Текс герой на по-нормална история? Защо с вашето въображение не оформихте класически детектив?

К & Б: Е, да! Но не! Първо ситуирахме Текс в бъдещето, както налагаше действието на MS - най-малкото, той беше с кола, която още дълго няма да е по улиците ни. Що се отнася до MARTIAN MEMORANDUM, ние винаги сме искали да пренесем действието на Марс. Как да градим класически разказ, развиващ се в наше време! Затова пък можем да хвърляме в играта чудновати приспособления, отпускайки юздите на фантазията си. Признаваме, ще развием по-други сюжетни линии, но засега...

М: Все още малко знаем за фабулата на OVERSEER. Експедиция в миналото на Текс ли е това приключение?

К & Б: Историята на OVERSEER тръгва след последните събития от



gemekmuBe

TEX MURPHY OVERSEER

Все те питам

PANDORA DIRECTIVE. Текс и Челси са в процес на опознаване и уговарят общ обяд. При разговора става дума за неуспешния брак на Текс. Накрая (и колебливо) Мърфи склонява да разкаже на приятелката си историята, започнала преди 6 години, когато той започва работа като детектив. Тоест действието се развива в миналото. Така си изясняваме произхода на Текс, как и кого е срещал в жизнения си път, защо се е превърнал от млад идеалист в изпечен циник. Но отвреме-навреме се връщаме към Текс и Челси и така отделяме частите на играта (ден 1, 2...- познато от UKM и PD).

М: Все пак имам малки безпокойства за OVERSEER. Това като че ли е интерактивен филм, направен специално за системата DVD. А как е с удоволствието?

К&Б: OVERSEER излиза както на CD-ROM, така и на DVD. И в двата случая фабулата е еднаква, а единствената, макар и фрапираща разлика, е качеството на видеофилмите. CD версията използва режим на 256 цвята с бързина 10 кадъра в секунда, а DVD има графика в High Color (65536 цвята) със скорост 30 кадъра в секунда. За удоволствието обаче със сигурност не бива да се притеснявате. Има повече загадки и главоблъсканици, отколкото преди. Играта не е по-дълга от PD, но е по-кондензирана. Смятаме, че бързото темпо и динамичното действие ще задоволят всички играчи.

М: Все имам чувството, разглеждайки кадри от играта, че се използва сложна 3D среда. Това няма ли да е предизвикателство за наличната техника на някои геймъри? Защо не приложихте ускорител 3D? Достатъчно бърза ли е сама по себе си играта?

К&Б: Играта върви с бързина 8 - 10 кадъра в секунда, което е достатъчно за нормално обзаверване. DVD версията изисква 3D ускорител.

М: Все мисля, че PD и UAKM бяха дълги игри и завършването им изискваше много време. Как е OVERSEER с продължителността?

К&Б: По-къса от PD и малко подълга от UAKM. Пътят, който трябва да измине играчът, за да събере максимум точки, зависи от опита му - има нещо като две нива на трудност. Добавили сме и система за подсказване, така че без ядове всеки да може да стигне до края на приключението.

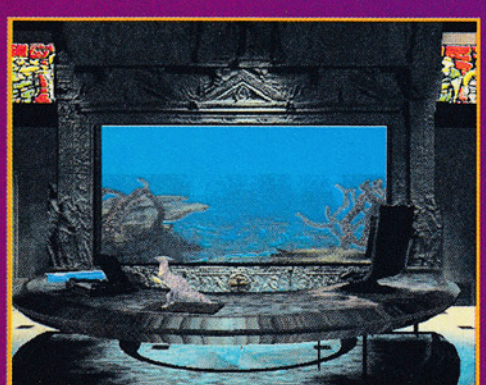
М: Все ми се ще да разбера дали в OVERSEER има няколко края или няколко пътя, които да преминем?

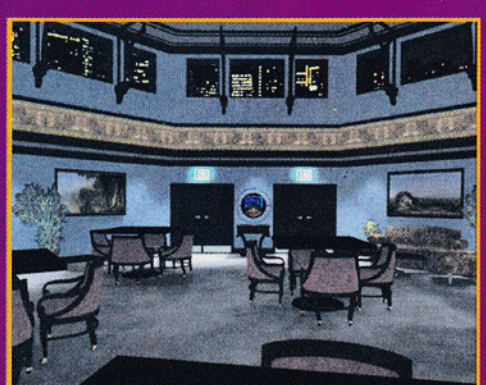
К&Б: Не, няма. Избрали сме линейното действие, защото описваме нещо, което вече се е случило в миналото. Задачата на играча е да опознае житейската история на героя ни, а не да избира пътища, по които Текс ще върви в бъдещето.

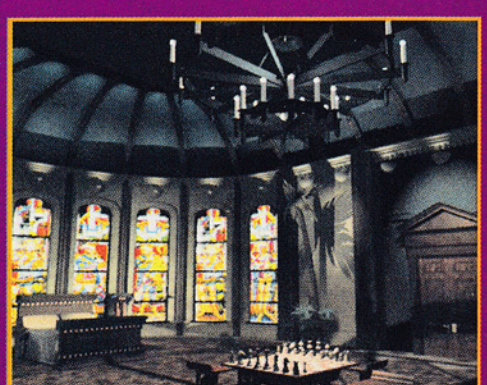
М: Все се питам: какво ще правите, завършвайки OVERSEER? Зачезвате на Карибите или захващате поредна част от авантюрите на Текс?

К&Б: Сега работим върху проект, който не е свързан с Текс. Затова пък малък екип, ръководен от Aaron Conners, слага основите не на една, а на цели две следващи игри с Текс Мърфи. Те сигурно ще са по-добри от предшественичките си...

Благодарим за разговора



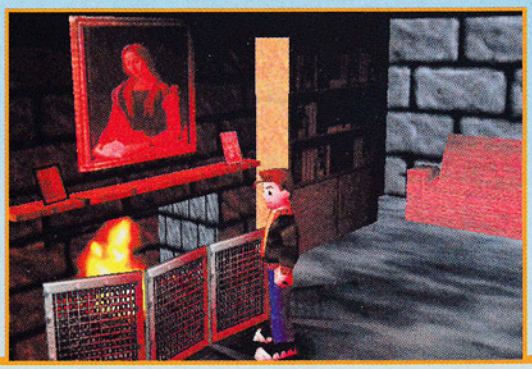




GRUESOME CASTLE

В компютърния свят става все по-неотменно действието да се представя в 3D. Любителите на игрите за ловкост, симулаторите и големите роботи отдавна вече трябва да имат 3D ускорители. Досега май само привържениците на авантюрите можеха да минат и без него. Но "panta rei" - всичко тече! Сега и те ще трябва да се брънат и да го купят, защото с едри крачки идва приключенската GRUESOME CASTLE (Замъка Грюсом). Рекламират я като обединение на игрите в стила MARIO с Nintendo 64 и класическите игри от серията приключения на Guybrush Treepwood. Цялото действие ще се развива в 3D, значи необходимо е и съответното оборудване. Без ускорителя играта просто не тръгва. Засега, т.е. малко по-отдалеч, като съдим по графиката, имаме съмнения, че GC вероятно е насочена предимно към по-млади играчи. Фабулата пък е по-сериозна от присъстващите в играта герои. Геймърът се превъплащава в тийнейджъра Джек, който заедно с приятелите си Ана, Скип, Уенди, Брад и маймуната Джипърс създава таен клуб (Mystery Club). Това не е каква да е организация, а клуб, обединяващ жадни за власт тийнейджъри... опа, малко се увлякох. Разбира се, че е обикновен клуб на млади хора, които пътуват по света и решават разни загадки. Доморасълите детективи обаче не очакват, че и у дома могат да стават необикновени неща. Поканени са в Англия, у братовчед си Едуард, собственик на замъка Gruesome. В това имение юношите смятат да почиват и да си прекарват приятно. Обаче! Оказва се, че братовчедът е изчезнал, а уютният замък се е превърнал в Омагьосан замък. Какво друго им остава на нашите приятели, освен да разкрият тайната на Gruesome. ***Страшновато,*** нали? Фабулата сякаш не си пасва с милите цветни пейзажи. Авторите най се гордеят със своето 3D пространство, в което димът, огънят и водата изглеждат прекрасно. По време на играта ще може да се избира гледната точка чрез подвижни камери в помещенията. Играчът ще има път из много стаи в замъка, из подземията също, а информация за решаването на загадките ще идват от богатата замъчна библиотека. По-запалените могат да играят и на Bonus Mystery Quest - в нея, след като се намерят разпръснатите из целия замък Mystery Club Bonus Items, се получава достъп до тайнствената стая. ***Обещава*** да бъде интересно... Ще почакаме и ще видим дали GC ще е хит или само неуспешен експеримент. Във всеки случай представянето на този продукт е още един сигнал, че 3D нахлува в домовете на геймърите през врати и прозорци. Дали не е паднал поредният бастион?

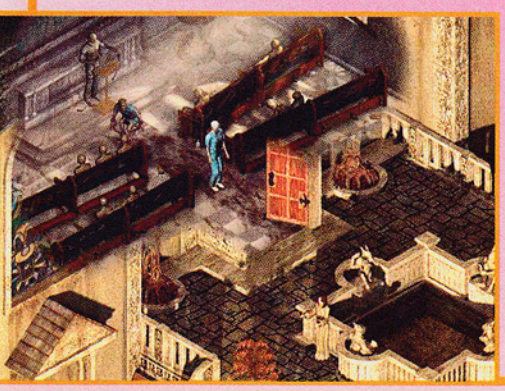
GEEWHIZ! ENTERTAINMENT
PC CD



SANITARIUM

Радвай се, ако вече си загубил надежда, че най-сетне ще излезе приключение, от чиято мрачна фабула, графика и музика ще те побият тръпки по гърба, но това само ти се присънва. Може би вече ще те успокои приключенската игра SANITARIUM (Болница), над която работи DREAM FORGE. Зад това име стоят хора, чието дело са CHRONOMASTER, ANVIL OF DAWN и WARWIND - заглавия, говорещи сами за себе си. ***Фирмата***, която издава продукта, засега не е много щедра откъм информация, но ние все пак можахме да видим малък откъс от SANITARIUM. Всичко показва, че това е игра за по-възрастни: и мрачната фабула, и съответстващите й графика и музика. Още първите сцени в SANITARIUM смразяват кръвта. Събуждаш се в някакво подозрително място, наоколо се чуват викове и побъркан смях на хора, които май нямат пряка връзка с действителността. Някой си блъска главата в стената, друг скача в пропаст, жена крещи пронизително. Мъчи те страшно главоболие и не помниш какво се е случило преди. Спомняш си като в мъгла някакъв важен телефон, движеща се с бясна скорост кола и катастрофа. Това истина ли е? Какво е станало? Къде си? Лицето ти е обинтовано, а също и обезобразеното ти тяло. Май наистина си катастрофирал. Налага се да разбереш всичко. Кой си? Как си попаднал на това място? Изглежда истината никога не е била толкова сложна. Готов ли си да я приемеш? ***Авторите*** на SANITARIUM обещават да се срещнем с около 80 NPC в 9 епизода. Те ще ни помагат да разкрием тайната на мястото, където е попаднал нашият герой. Заедно с нормалните загадки има и логически - например правилно да включим кабелите към видеоприемника. Известно безпокойство обаче будят данните, според които тайната за разкриване има нещо общо с ацтеките, а тази тема вече е много (и то отвратително) експлоатирана в какви ли не компютърни игри. Дано това да не навреди на SANITARIUM. ***Тайнствената*** фабула се допълва от отлична графика, която обединява нещо от мрачното настроение на Средновековието и психиатричната болница. Действието се развива в изометрично пространство, а стените на помещенията стават прозрачни след влизането на героя. Музикалното оформление също е на висота. Гласовете на героите са подходящо подбрани, а силата на звуците зависи от разстоянието, от което идват. ***Най-вероятно*** SANITARIUM ще оправдае възложените му надежди. Надяваме се, че ще бъде продукт, който ще намери собствено място в такава деликатна тема като ужасите в приключенските игри.

DREAMFORGE/ASC GAMES
PC CD



MAX PAYNE
ще видим, ще видим!

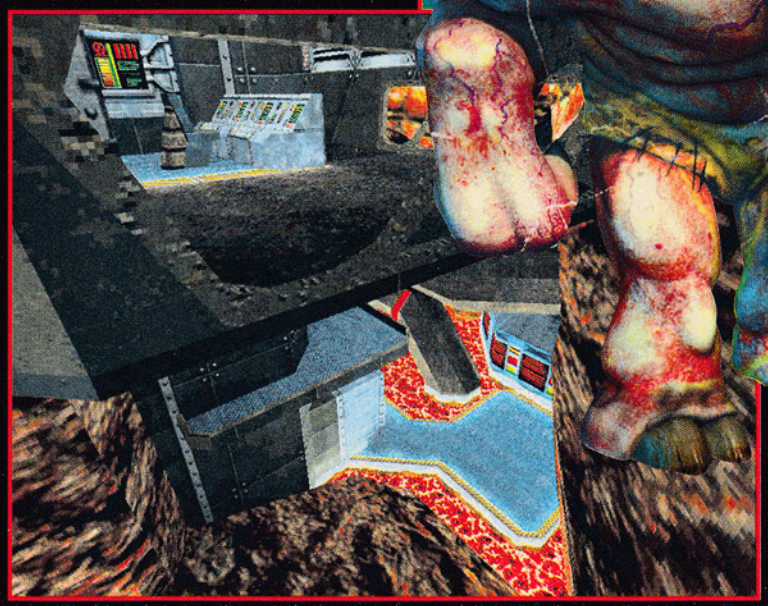
Кое може да разсее скуката от всекидневните проверки за присъствие в училище? Някой образ, подстриган на кръст със зеленa коса или с ръка, дебела като бедро... Дали пък не е достатъчен просто съученик с оригинална фамилия? **Но** няма защо да се оплакваме. Ситуацията е все същата в цял свят и първите няколко минути могат да се посветят за дописване на домашните или за друго полезно нещо. **Трябва** обаче да се признае, че тези, които ходят в школото с героите от най-новата игра от стадото на 3D REALMS, имат гарантирани поне няколко секунди развлечение по време на скучната проверка. Няма как, след като на един от чиновете сяда някой си "Максималния Бик"? **Точно** така звучи името на героя от играта, представена като най-новата от вида "действие нон стоп". Та значи, време е да приключим с увода и да преминем към фактите. **Max** Payne е ченге. Обикновено ченге от Лос Анджелис (гръдна обиколка 200 см, обиколка на бицепса 200 см, обиколка на китката 200 см, обиколка на...ъъъ...хм... 2 см). Той си води нормалния, пълен с опасности живот на кука, когато изведнъж на широките му плещи се стоварва бреме. **Максималния** е натопен. Най-обикновеното нещо, което може да се случи на тайно ченге. Някой е изкомбинирал смъртта на шефа на нашия герой и е натопил него. **Ситуацията** е сериозна. Но това не е всичко. Същият (вероятно) някой решава да отиде по-нататък. И избива цялото семейство на MAX. Ситуацията е направо много сериозна. А със самата игра се заемат господата от 3D REALMS. Ситуацията става направо екстремално тревожна. **След** успехите на игрите, които показват действието в перспектива от трето лице (в лицата на TOMB RAIDER и MDK), не е за чудене, че бързо е уредено серийно производство на наследниците им. Изглежда MAX ще стане един от тях. **Улиците** са пълни с боклуци. Екзекутори от мафията, безмилостни гангстери, надрусани криминални типове, корумпирани политици, наемни убийци, подкупни ченгета... **Има** много смърт, много оръжие и много, много екшън. Добавете още и атмосферата на голямата метрополия - примигващи неони, подземни паркинги, вълшливи мотелски стаи... **Графиката** на героите от играта е основана на предварително снимани филми с живи актьори. Благодарение на това господата от 3D REALMS се кълнат, че играта ще е необикновено реалистична. Като цяло може би ще бъде нелоша.

METROPOLIS
PC CD ROM

Имайте SIN, врачките!

Наркотиците наистина са вредни! Няма как да отречеш това, ако ти падне поредицата от игри, в които цели общества се обръщат в тайнствени вещества, превръщащи хората в зомбита, олигавени същества, кръвожадни демони, неподвижни растения или просто нормални трупове. ***Мислите*** ли, че авторите на компютърни игри никога не грешат? ***Господата*** от RITUAL ENTERTAIMENT (отговорни за продължението на QUAKE - SCOURGE OF ARMAGON) са решили да не изобретяват велосипеда и са поели към новото си заглавие по познатата пътека. ***Градът*** е Freeport, годината - 2087. Вълната от престъпления постепенно започва да надхвърля капацитета на местната полиция. Положението излиза от контрол, градът потъва в хаос. В тази ситуация властите вземат единственото правилно решение и зоват на помощ специалните сили. Sec-forces (силите за сигурност) влизат във Freeport и правят каквото трябва. Бързото разследване показва, че резкият скок на престъпността се дължи на местния наркотик Dyforsanide (познат и под името U4), който предизвиква страшни мутации. Така, в съответствие със схемата, шефът на Sec-forces - полковник John R. Blade, се заема да извие врата на хидрата. Която е тайнствената и красива Elexis Sinclair. ***Останалото*** е добро fpp, основано на подобреното софтуерно ядро (engine) на QUAKE 2. Играта трябва да съдържа елементи, каквито няма досега в игрите от този тип. Но от онова, което прочетох в рекламите за SIN, и от онова, което съм чел преди в рекламите за други игри - това не е истина. Защото SIN е представена като игра с елементи на изкуствен интелект, което я откроява сред останалите й сестри. Е, няма как, подобни анотации има при всяко представяне - на HALF-LIFE, BLOOD 2 или UNREAL. Само че авторите на SIN твърдят също, че продуктът им ще надмине всичко виждано от гледна точка на фабулата, която практически липсва в досегашните fpp shooter-и. И пак според авторите на SIN тяхната игра, за разлика от другите, няма да се състои само в размазване на противниците по стените, в SIN трябва да се мисли. ***Е,*** какво да кажем... Добри намерения... ***А*** щом е така, не остава нищо друго освен да скръстим ръце и да чакаме наводнението от fpp-та и добре да огледаме всички за и против. Излишно е да говорим дали SIN ще е добра, интересна и умна. Въпросът е дали ще е достатъчно добра, достатъчно интересна, достатъчно атрактивна и достатъчно умна, за да изпревари конкуренцията, която ще се появи горе-долу по същото време? Това не можем да кажем. Питайте врачките!

CRYO
PC CD ROM

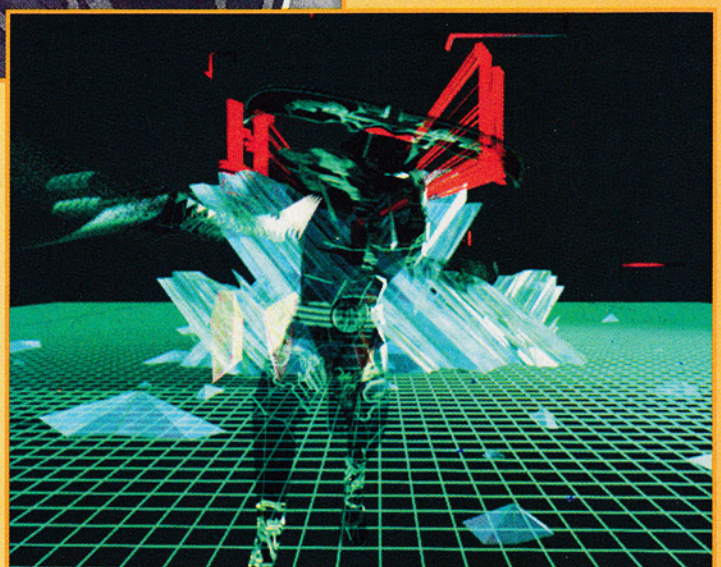


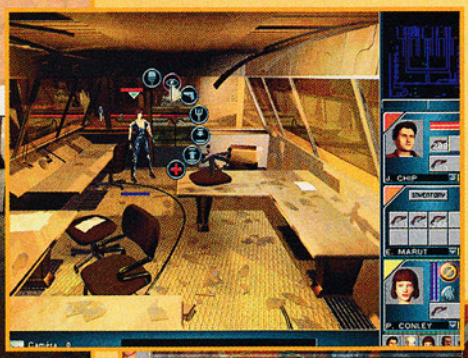
Дик, Дик, Дик, Дик! Няма друг автор досега, чиито книгите са дочаквали такива игрови адаптации. BLADE RUNNER, реализиран от фирмата WESTWOOD, запали в сърцата на много играчи огън, какъвто не можа да лумне от никое дотогавашно заглавие. Уловената ефирна атмосфера на филма, пресъздаването ѝ, конструирането на интересна и сложна фабула превърнаха продуктът на програмистите от WESTWOOD в култово продължение на филма, а не в редова компютърна игра.

нси- и стари дантели

UBIK

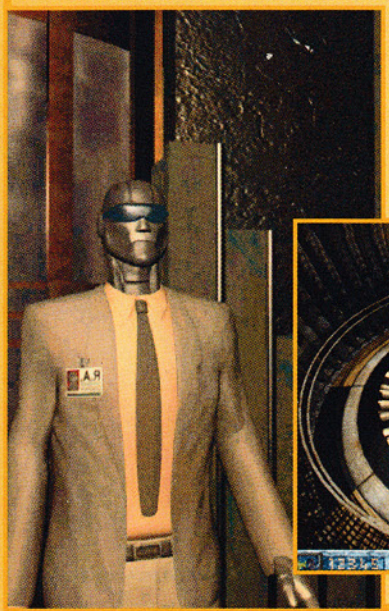
Когато за пръв път се спомена за UBIK, и BLADE RUNNER беше в сферата на игровите мечти. Още тогава обаче можеше да се предположи, че и двете заглавия, създавани по мотиви от книгите на Филип К. Дик, няма да са обикновени игри. Фактът, че едната от тях се разработва от фирма, позната с такива хитове като DUNE 2 и LANDS OF LORE 2, а другата - от пророческата CRYO, подсилваха това впечатление. ***Междувременно*** BLADE RUNNER дочака премиерата си и показа, че летвата е вдигната много високо. ***Програмистите*** от WESTWOOD имаха по-лека задача. Все пак играта BLADE RUNNER е по филм, а не по мотиви от книга. Тоест свършена е много от тежката работа по претворяването на думите в образи. Което не е така за французите от CRYO. ***Напълно*** новосъздадени територии; движения на героите, записани с използването на motion capture; насложени от диктори глакове... Това се знаеше още през есента. Сега обаче дойде време да проверим каква е истината за играта като цяло. Не от грижливо приготвените и красиво загладени за пресата демо, не от тушираните и статични екрани, а от премиерна версия. ***Романът*** "Ubik" разказва за съдбата на Joe Chip - работник в голямата корпорация Runciter. Тя обединява хора, надарени с различни психични умения и ги наема за различни задачи. ***Пазарен*** съперник на Runciter са наемниците на някой си Hollis, който не се спира пред нищо, за да получи контракти. ***Двете*** корпорации се борят една с друга, използвайки всички достъпни средства. Стигне ли се до конфронтация между агентите на Hollis и хората на Runciter, най-често се пролива кръв. ***Фабулата*** на романа е силно пренебрегната в играта. Петнайсетте мисии са свързани в смислово цяло, което доста фриволно кореспондира с мотиви от книгата... ***Инструктажът*** преди мисията става в сградата на корпорацията Runciter. Там се запознаваме с целите на предстоящата работа и можем да поразпитаме за подробности. После преминаваме в стая, където решаваме кого да вземем в своя екип. ***Възможно*** е също като в мафията да използваме платени информатори. Обикновено те имат по нещо интересно за казване. От тях може да се купи карта на терена, на който се провежда мисията, да се разбере с какви сили ще контрира Hollis, къде се намира целта на мисията. ***Съставът*** на екипа се подбира от два вида агенти: надарени с психични

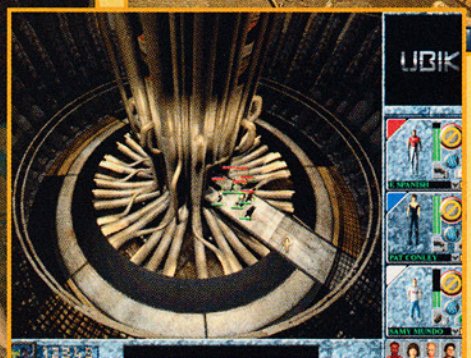




способности и "физически работници". Всеки агент е описан според качествата си - умее да си служи с оръжие, да работи с компютър, да дава първа помощ и т.н. Тези персони трябва да се подбират старателно, защото няколко въоръжени

до зъби убийци едва ли ще ни свършат работа, ако трябва да се вмъкнем в компютърна мрежа. Един от героите, който присъства през цялото време в групата, е Joe. ***Онези,*** които са чели "Ubik", ще срещнат в играта познати герои - Pat Conley, Al Hammond или G.G. Ashwood. В добре подготвената база от данни има допълнителна информация за всички участници. Тук може да се научи историята на двете корпорации, както и нещичко за силите, с които са надарени агентите. ***И*** ето че е ред на подбора на екипировката. Изборът е сред различни карабини, пистолети, бластери, ракетни установки, минохвъргачки. За да се получи определено пушкало или друго смъртоносно устройство, решаващи са предпочитанията на съответния войник. Например психоничните агенти не ги бива много с тежкото оръжие, не се оправят с карабините и базуките. Щом се избере оръжие (единственият лимит са наличните пари), на хората трябва да се раздадат бронирани жилетки, медицински пакети, боеприпаси. А след това започва забавата. ***Ударната*** група се транспортира на мястото за изпълнение на мисията; разчиташ само на своя малък и подчинен на всичките ти ходове екип. ***Управлението*** на играта прилича малко на модифицирана продукция на ADELAINE (ALONE IN THE DARK, LBA и т.н.). Действието в различните помещения се показват от камери. Понякога отгоре, от много високо, друг път иззад ъгъла - тогава перспективата се променя. Общо взето "очите" доста добре следят онова, което става. Проблемни донякъде са преходите от камера към камера. Не са много плавни и се случва, след като прескочим към друг изглед, за малко време да не се намерим. Вярно, изпробвах непълна версия, значи пропуските може всъщност и да ги няма в пълната. ***Движенията*** на героите на екрана доста ги бива и, ако мъничко се пооправи начинът, по който реагират на срещаните обекти, направо всичко ще е идеално. Действието се състои най-вече в бягане по коридори, бой с насрещни охранители и разговори с други по-миролюбиви лица. Наглед това е приятно, но играчът има прекалено малък контрол над битката. Практически тя се провежда автоматично. ***Сред*** красивите ефекти от избухванията, телата на улучените хора реагират много реалистично, а цялото индустриално обкръжение отлично подчертава футуристичната атмосфера. ***Интересно*** е представена употребата на психонични способности в битката - те съответстват на магиите в RPG игрите. Едни оглушават противника, други му блокират оръжието, приспиват, раняват, трети викат на помощ някакви сили... Магия от бъдещето!





Господата от CRYO са решили да дадат на играчите възможност не само да се бият и да вземат предмети, а и малко да се позабавляват в Киберпространството. Щом завладеем определен терминал, стигаме до места, където обикновено прекарват повечето от живота си героите на Гибсън... ***Тези*** фрагменти от играта (налага се да разбиваме кодове и да се промъкваме през защитни системи, за да докопаме информация или достъп) са отлични. И позволяват да се усетиш като истински deker. ***Общо*** взето, видях: смислена употреба на книгата на Дик по начин, който трябва да уцели вкуса на играчите, разочаровани от SYNDICATE WARS. И на много други. Примерно моя.

CRYO
PC CD ROM

Нищо повече: най-добър!

VIRTUA FIGHTER 2

***Година** след като осемте най-добри състезатели на света участваха в големия Турнир. Тогава победител стана Лау Чан. Между едни се зароди приятелство, между други се задълбочи старата вражда. Но всеки от героите е съгласен, че приключението, което е преживял, остава в спомените му.*

***12** месеца по-късно участниците в предишния Турнир плюс няколко нови състезатели се срещат, за да се сблъскат в нова турнирна битка - всеки иска да победи конкурентите и да покаже на цял свят кой наистина заслужава да е шампион... **След** цяла година тежки убийствени тренировки, Акира се връща с репертоар от нови удари, които ще демонстрира в борба с ненавистния му Волф. Родената в Хонконг звезда от екшъни Пай Чан иска да победи калпавия си баща. Силният рибар Джефри се стреми към паричната награда, с която да продължи безгрижния си живот. Джеки опитва да спаси своята сестра Сара, чиято единствена цел, след като са й промили мозъка, е да елиминира батко си. Тайнственият Каге-мару се връща, за да разбере истината за синдиката, организиращ Турнира. Старецът Шун-ди ще изпробва представител на младото поколение, какъвто е Лайън. Той на свой ред трябва да спечели турнира, за да се отърве от мафията, чийто шеф е баща му. **Това** накратко са историите на главните изпълнители в представлението със заглавие VF2. Представяме първата част от ударите в играта. Но предупреждавам: задължително ти трябва joypad, без него тя е още по-трудна. **Щом** започваш играта, ето ти опциите: *1. Arcade Mode* - избираш герой; биеш се заедно с него с всички наред. *2. VS Mode* - каниш колегата или колежката да се помлатите. *3. Expert Mode* - машината ти е съперник, учи се на твоя стил на борба. Не въведеш ли нови удари и комбинации от удари, чака те болезнен урок. Най-добрият режим в играта е срещу компютъра. *4. Ranking Mode* - почти като Arcade Mode с разликата, че битката ти (по стил и ефективност) накрая се оценява по точки. *5. Team Battle Mode* - два отбора с по пет състезатели. Режим, който е достъпен в битка и с компютър, и с човек. *6. Watch Mode* - битка между компютърни противници. *7. Portrait Mode* - снимки на героите във всекидневието им. *8. Multiplayer Mode* - може да се играе с друг геймър чрез модем, кабел или Интернет. *9. Options* - определяш времетраенето на битката, енергията на героя, равнището на уменията му, големината на арената, значението на клавишите, звуците и т.н...

Щом вече знаеш всичко това, не пропускай, че... **Всеки** от героите умее: **1.** Бързо да нападна и отстъпва - натисни бързо два пъти посоката. **2.** Да бяга по арената - два пъти посоката, втория път задържаш. **3.** Да хвърля и да се изплъзва - натисни едновременно клавишите блокиране (G) и юмрук (P). Ако някой иска да те хвърли, натисни тази комбинация и ще се освободиш елегантно. **4.** Да бие легналия - НАГОРЕ и задържаш P или НАДОЛУ-НАПРЕД P/K. **5.** Бързо да става от земята - удряй клавишите за посока или задръж НАГОРЕ+K.

Символи на ударите

НАПРЕД, НАЗАД, НАГОРЕ, НАДОЛУ - всички го знаят; *G - GUARD* - Блокиране; *P - PUNCH* - Юмрук; *K - KICK* - Крак; *НАПРЕД, НАПРЕД+P* - движение напред, напред с протегнат юмрук. Ако няма плюс, удряш клавишите последователно.

Пай Чан

Години: 19; Дата на раждане: 17 май 1975; Боен стил: Енсей-кен; Професия: екшън звезда; Хоби: танците; Дъщерята на Лау не изгаря от любов към баща си - заради вечното му отсъствие майка й се пребива от работа. Малката Пай не му е простила, че е занемарил задълженията си на глава на семейство, и се е заклела да го победи със собственото му оръжие. Не е успяла да изпълни обета си на предишния Турнир; използвала е едногодишната пауза, за да подобри формата си. По думите й, когато победи баща си, останалите противници ще паднат като плочки от домино.

Основни удари

Jab	P
Low jab	НАДОЛУ+P
Snap kick	K
Low kick	НАДОЛУ+K
Side kick	НАДОЛУ-НАПРЕД+K

Специални удари/комбове

Double punch	PP
Triple punch	PPP
Punch-kick	PK
Punch-punch-kick	PPK
Punches into kick	PPPK
Punches into backflip	PPP НАЗАД+K
Punches into sweep	PPP НАДОЛУ+K
Chop	НАДОЛУ-НАПРЕД+P
Dodge into punch	НАДОЛУ-НАЗАД+P
Jabbing footwork	НАЗАД НАЗАД+P
Single sparrow kick	НАГОРЕ-НАПРЕД+K
Double sparrow kick	НАГОРЕ-НАПРЕД+KK
Heel kick	НАДОЛУ K
Sweep	НАДОЛУ+G+K
Crescent kick	G+K
Reverse crescent kick	НАЗАД+G+K
Backflip	НАГОРЕ+НАЗАД+K
High leg thrust	НАПРЕД НАПРЕД+K
Side snap ick	НАПРЕД+K

Хвърляния

Wrist twist	P+G
DDT	НАПРЕД НАДОЛУ+P
Belly throw	НАЗАД НАДОЛУ+P
Reaping throw	НАПРЕД НАПРЕД+P+K
Pushover	НАПРЕД+P
Cartwheel	НАПРЕД НАПРЕД+P+G+K

Reversal-и

High reversal	НАЗАД+P
Mid rversal	НАЗАД-НАДОЛУ+P

Каге-мару

Години: 24 ; Дата на раждане: 6 юни 1971; Боен стил: Хагакуре-рю Джуджицу; Професия: нинджа; Хоби: Mah-jongg; За миналото на Каге не се знае много: само това, че търси тайнствена организация, отговорна за смъртта на баща му и отвличането на майка му. Неговите търсения са го довели до Първия Турнир. Той се включва в него, за да получи нова, ценна информация. Каге продължава да вярва, че майка му е жива.

Основни удари

Punch . . . . . .P
Low punch . . . . . .НАДОЛУ+P
Roundhouse kick . . . . . .K
Low kick . . . . . .НАДОЛУ+K
Sidekick . . . . . .НАДОЛУ-НАПРЕД+K

Специални удари/комбове

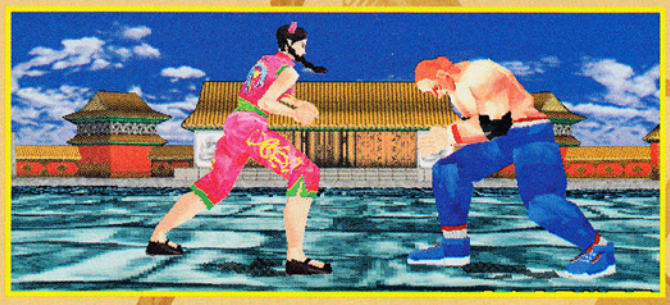
2 punches&kick . . . . . .PPK
3 punches . . . . . .PPP
PPP&mid-kick . . . . . .PPPK
PPP&kickflip . . . . . .PPP НАГОРЕ-НАЗАД+K
Elbow . . . . . .НАПРЕД+P
Rising knee (прикляквайки) . .НАПРЕД+K
Heelkick . . . . . .НАДОЛУ+K+G
Kickflip . . . . . .НАГОРЕ-НАЗАД+K
Backward kickflip . . . . . .НАГОРЕ-НАЗАД+K+G
Backheel sweep . . . . . .НАПРЕД НАПРЕД+K
Catapult kick . . . . . .НАПРЕД НАПРЕД+P+K+G
Back thrust . . . . . .НАЗАД+K+G
Sliding tackle . . . . . .НАЗАД НАЗАД-НАДОЛУ НАДОЛУ+K
Corkscrew kick . . . . . .НАПРЕД НАПРЕД+K+G
Dodging swipe . . . . . .НАДОЛУ-НАЗАД+P
Backwards cartwheel . . . . . .НАЗАД+G
Chooping shuto (прикляквайки) НАПРЕД+P+K
Horizontal shuto (прикляквайки) НАПРЕД+P+PK+K
Slash shuto . . . . . .НАЗАД НАПРЕД+P+K
Horizontal shuto . . . . . .НАЗАД НАПРЕД+P+KP+K
Slash shikan-ken . . . . . .НАДОЛУ+P+K
Back shikan-ken . . . . . .НАДОЛУ+P+KP+K
roll fwd&sweep . . . . . .НАЗАД НАЗАД-НАДОЛУ НАДОЛУ НАПРЕД-НАДОЛУ НАПРЕД+K
roll back&sweep . . . . . .НАПРЕД НАПРЕД-НАДОЛУ НАДОЛУ НАЗАД-НАДОЛУ НАЗАД+K
roll&catapult . . . . . .НАЗАД НАЗАД-НАДОЛУ НАДОЛУ НАПРЕД-НАДОЛУ НАПРЕД+K+P+G
shinsodan . . . . . .НАЗАД НАЗАД-НАДОЛУ НАДОЛУ НАПРЕД-НАДОЛУ НАПРЕД+P

Хвърляния

Shoulder throw . . . . . .P+G
Torso takedown . . . . . .P+G (изотзад)
10-Foot Toss . . . . . .НАЗАД+P
Toka throw . . . . . .P+K+G
Reaping throw . . . . . .НАЗАД НАПРЕД+P

Reversal-и

Wrist grab . . . . . .НАДОЛУ+P



Акира Юки

Години: 26; Дата на раждане: 23 септември 1968; Боен стил: Хакьоку-кен; Професия: Инструктор по кунг-фу; Хоби: Кунг-фу

Основни удари

Jab . . . . . .P
Low jab . . . . . .НАДОЛУ+P
High kick . . . . . .K
Low kick . . . . . .НАДОЛУ+K
Side kick . . . . . .НАДОЛУ-НАПРЕД+K

Специални удари/комбове

Double punch . . . . . .PP
Punch-kick . . . . . .PK
Elbow strike . . . . . .НАПРЕД+P
Knee kick . . . . . .K+G
Jumping kick . . . . . .НАПРЕД НАПРЕД+K
Jumping double kick . . . . .НАПРЕД НАПРЕД+KK
Dashing elbow . . . . . .НАПРЕД НАПРЕД+P
Super dashing elbow . . . . .НАПРЕД НАПРЕД НАПРЕД+P
Single palm (прикляквайки) НАПРЕД+P
Body check . . . . . .НАЗАД НАПРЕД НАПРЕД+K
Uppercut . . . . . .НАДОЛУ-НАПРЕД НАДОЛУ-НАПРЕД+P
Double palm (прикляквайки) НАЗАД НАПРЕД+P

Хвърляния

Reaping throw . . . . . .P+G
Head butt . . . . . .НАЗАД-НАПРЕД НАПРЕД+P
Reverse body check . . . . . .НАЗАД НАДОЛУ-НАПРЕД+P+K
Close in ram . . . . . .НАПРЕД НАЗАД НАПРЕД+P+K
Stun palm . . . . . .P+K+G

Неутрализатори на блокове

Break guard . . . . . .НАПРЕД+P+G
Trip I . . . . . .НАЗАД+P+G
Trip II . . . . . .НАДОЛУ+P+G
Surprise exchange . . . . . .НАЗАД-НАДОЛУ+P+G
Stimbling trip . . . . . .НАЗАД НАДОЛУ+P+G

Reversal-и

High reversal . . . . . .G НАЗАД+P
Mid reversal . . . . . .G НАЗАД-НАДОЛУ+P
Low reversal . . . . . .G НАДОЛУ+P

следва на 20 стр

Волф Хаукфийлд

Години: 28; Дата на раждане: 8 февруари 1966; Боен стил: Борба; Професия: Професионален борец; Хоби: Karaoke

Основни удари

Punch . . . . . .P
Low punch . . . . . .НАДОЛУ+P
Kick . . . . . .K
Low kick . . . . . .НАДОЛУ+K
Side kick . . . . . .НАДОЛУ-НАПРЕД+K

Специални удари

Knee . . . . . .НАПРЕД+K
Uppercut . . . . . .НАДОЛУ-НАПРЕД+P
Uppercut from crouch (прикляквайки) НАДОЛУ-НАПРЕД+P
Running clothesline . . . . . .НАПРЕД НАПРЕД+P
Shoulder ram . . . . . .НАЗАД НАПРЕД+P
Backhand slap . . . . . .НАЗАД+P
Scissors kick . . . . . .K+G
Drop kick . . . . . .НАГОРЕ-НАПРЕД+K
Somersault smash . . . . . .НАЗАД НАПРЕД+K+H
Ballet kick . . . . . .НАПРЕД+K+G
Fliyng knee . . . . . .НАПРЕД НАПРЕД+K+G
Body blow . . . . . .НАПРЕД+P
Drop elbow . . . . . .НАЗАД+P+K
Sliding attack . . . . . .НАПРЕД НАДОЛУ+K
Two hand upward slap (прикляквайки) НАПРЕД+P
2 punches . . . . . .PP
2 punches, uppercut . . . . . .PPP
2 punches, elbow strike . . . . . .PP НАПРЕД+P
Knee, shoulder ram . . . . . .НАПРЕД+K НАЗАД НАПРЕД+P
Knee, punch, shoulder ram . . . . . .НАПРЕД+K P НАЗАД НАПРЕД+П
Knee, running clothesline . . . . . .НАПРЕД+K НАПРЕД НАПРЕД+P
Knee, 2 punches, uppercut . . . . . .НАПРЕД+KPPP
Uppercut, body blow . . . . . .НАДОЛУ-НАПРЕД+П НАПРЕД+P
Uppercut/punches . . . . . .НАДОЛУ-НАПРЕД+PPPP
Knee, uppercut, 2 punches . . . . . .НАПРЕД+K НАДОЛУ-НАПРЕД+PPPP
2 body blows . . . . . .НАПРЕД+P НАПРЕД+P
Body blow, low punch . . . . . .НАПРЕД+P НАДОЛУ+P НАЗАД НАПРЕД+P

Хвърляния

Backfall suplex . . . . . .P+G
Body slam . . . . . .НАПРЕД+P
Twirl and hurl . . . . . .НАЗАД НАЗАД-НАДОЛУ НАДОЛУ НАПРЕД-НАДОЛУ НАПРЕД+P
Ghostbuster . . . . . .НАДОЛУ-НАПРЕД НАДОЛУ-НАПРЕД+P+K
Frankensteiner . . . . . .НАГОРЕ-НАПРЕД+K+G
Double arm suplex . . . . . .НАДОЛУ-НАЗАД+P+G+K
Tombstone . . . . . .НАДОЛУ-НАПРЕД+P+G+K
Torso takedown . . . . . .НАДОЛУ+P+G
Full nelson suplex . . . . . .P+K+G

Reversal-и

Sidekick reversal . . . . . .НАДОЛУ-НАПРЕД+P

Лау Чан

Години: 54; Дата на раждане: 2 октомври 1940; Боен стил: Коен-кен; Професия: готвач; Хоби: китайска поезия.

Основни удари

High punch . . . . . .P
Low punch . . . . . .НАДОЛУ+P
Low kick . . . . . .НАДОЛУ+K
Sidekick . . . . . .НАДОЛУ-НАПРЕД+K

Специални удари/комбове

Punch-kick . . . . . .PK
2 Punches&kick . . . . . .PPK
3 punches . . . . . .PPP
3 punches&high kick . . . .PPPK
3 punches&sweep . . . . .PPP НАДОЛУ+K
3 punches&flip kick . . . .PPP НАГОРЕ-НАЗАД+K
Punch&sweep P . . . . . .НАДОЛУ+K+G
Knife hand . . . . . .НАДОЛУ-НАПРЕД+P
Knife&punch . . . . . .НАДОЛУ-НАПРЕД+PP
Knife&2 punches . . . . . .НАДОЛУ-НАПРЕД+PPP
Knife&punch&kick . . . . . .НАДОЛУ-НАПРЕД+PPK
Knife&2 punches&c . . . .НАДОЛУ-НАПРЕД+PPPK
Knife&2 punches&s . . . .НАДОЛУ-НАПРЕД+PPP НАДОЛУ+K
Knife&2 punches&f . . . . .НАДОЛУ-НАПРЕД+PPP НАГОРЕ-НАЗАД+K
Lifting palm (прикляквайки) НАДОЛУ-НАПРЕД+P
Lunging knife hand . . . . .НАДОЛУ-НАПРЕД НАДОЛУ-НАПРЕД+P
Elbow . . . . . .НАПРЕД+P
Overhead elbow . . . . . .НАДОЛУ-НАЗАД+P
Snap kick . . . . . .НАПРЕД+K
Heel kick (прикляквайки) K
Crescent kick . . . . . .K+G
Sweep . . . . . .НАДОЛУ+K+G
Flip kick НАГОРЕ-НАЗАД+K
Double sweep . . . . . .НАПРЕД НАДОЛУ+K

Хвърляния

Waterwheel . . . . . .P+G
Face grab . . . . . .НАЗАД НАПРЕД+P
Shoulder drop . . . . . .НАЗАД+P
Stumble throw . . . . . .НАЗАД НАПРЕД+P+G

Sega PC

PC WIN'95

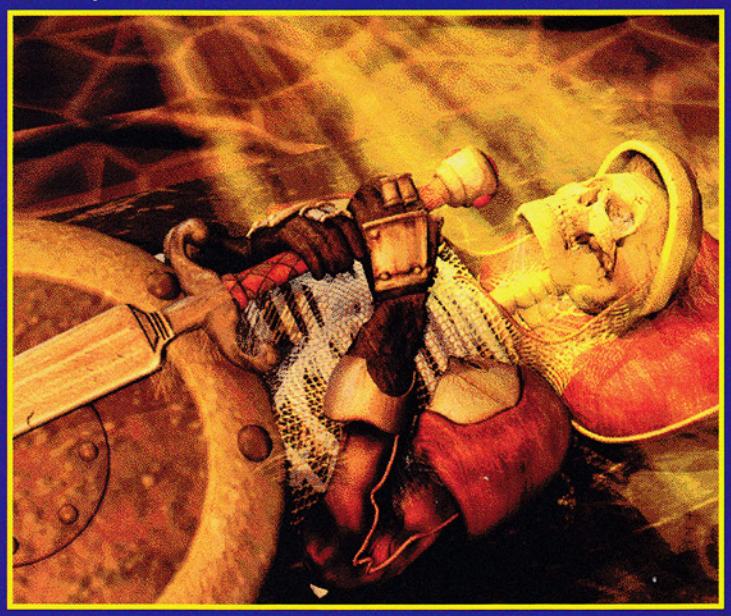
Min. Pentium 133, 16 MB RAM

Оценка 9/10

Да
достигнеш
недостижимото...?
Няма нищо по-лесно !
MEDIATOR
компютърни системи с гарантиран произход и качество
София 1504, ДАрТ София ООД
☎ (02) 943 4217, 438 693
e-mail: dart@inet.bg
MEDIATOR
PROFESSIONAL
COMPUTER
SYSTEMS
Sofia 1504, DArT Sofia Ltd.
tel: 943 4217, fax: 438 693

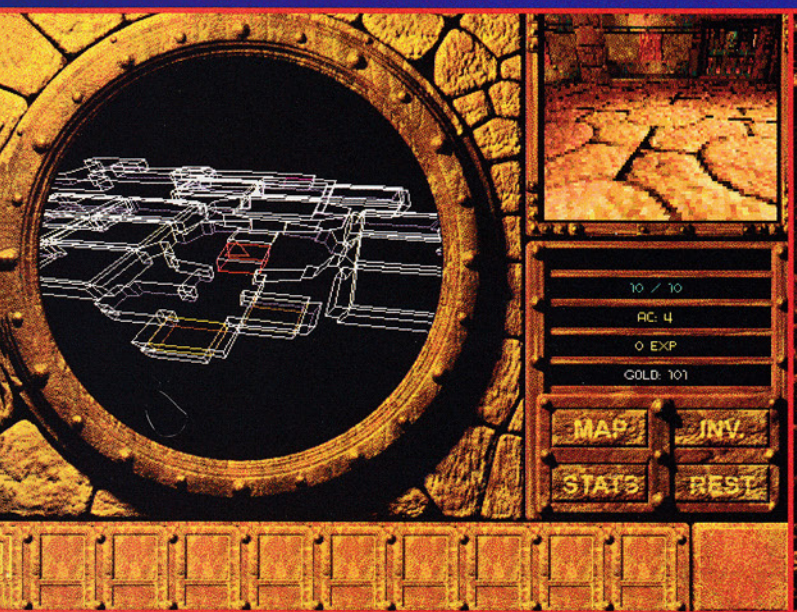
Опасност грози град Уотърдийп. Неговите подземия, изградени от побъркания маг Халастър, пак са оживели. След години на относително спокойствие в града започват да се появяват враждебни към хората раси, зомбита и върколаци, а мълвата говори за нещо още по-мощно и невъобразимо по-зло. Положението е напечено и Келбен Блекстаф, най-висшият маг на Уотърдийп, призовава любителите на приключения да изследват заедно подземията, като обещава щедро да възнагради оногова, който постигне успех. Ти решаваш да отговориш на това предизвикателство и след дълготрайно скитане се изправяш пред портите на града.

DESCENT е поместена във Forgotten Realms, един от най-често използваните в компютърните игри светове на AD&D. В DTU са запазени повечето принципи на AD&D относно персонажите, магиите, оръжията и броните. ***Още*** в началото на играта, когато създаваш персонаж, може да се сдобиеш със задоволително високи лични качества. Голямо удобство е магичната торба - побира произволен брой предмети, които стават съвсем леки, след като ги сложиш в нея. Така нашият герой може след всяко посещение в подземията да съперничи на най-големите търговци в града. Подобно решение доста улеснява играта, тъй като героят е много силен още в началото, златото му се увеличава невероятно бързо и той страшно лесно се снабдява с най-доброто оръжие и броня. ***Сюжетът*** е силната страна на играта. В началото знаеш само няколко мъгляви клюки за подземията, но колкото по-напредваш в изследването им, толкова повече информация събираш - макар и трошица по трошица. Постепенно фактите се подреждат в едно цяло. Поредните мисии, които трябва да изпълниш, те задължават да навлезеш във все по-ниските и все по-опасни нива на подземията. А там те очакват все по-страшни чудовища, смъртоносни клопки и други препятствия. Недостатък е линейността на действието - не можеш да изследваш нови територии от подземията, преди да си изпълнил предишната задача. Плюс на играта е, че благоприятен завършек на задачата не значи непременно да убиваш всяко изпречило се на пътя ти същество. Някои от тях са дори по-уплашени от срещата с теб, отколкото изглежда, и охотно ще се опитат да откупят живота си с информацията, която имат. Бъди внимателен обаче: някои твари само се преструват на ужасени и те нападнат без колебание, щом ги приближиш.



КУТИЯТА НА ПАНДОРА

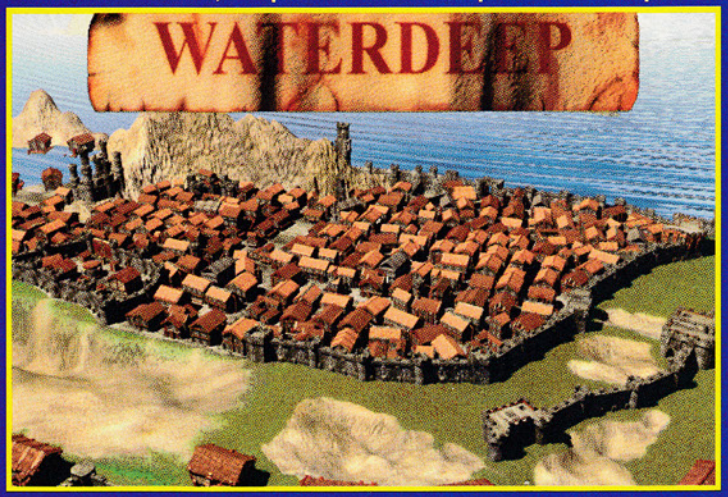
По-естествено е днес, когато на пазара на игрите цари толкова силна конкуренция, всеки нов продукт да е възможно най-изпипан. Но напоследък наблюдаваме обратното: производителите пускат някои игри слепешката - само да стане по-бързо и да изпреварена конкуренцията. Резултатът от тази политика е огромен брой грешки и необходимост да се създават премахващи ги "кръпки" (на английски patch). Ако не ми вярвате, прегледайте произволни дискове и ще видите, че много от тях определено се нуждаят от ремонт. Да спомена примерно прочутата DAGGERFALL, която заради купищата грешки си спечели прозвището "buggerfall". *За* съжаление, DESCENT TO UNDERMOUNTAIN не е изключение от тази тенденция. Това е първата от години насам игра, която увисна на моя компютър, докато откривах звуковата карта. Случилото се беше с толкова сериозни последици, че се наложи ново инсталиране! Опитът за ръчно инсталиране на картата не доведе доникъде, понеже DTU използва единствено GUS и SB16/AWE, а аз съм с копие на SB PRO. ***Поредните*** подобни "радости" дойдоха по време на играта. Няколко пъти се озовавах във вътрешността на някакво чудовище, тъй като програмата погрешно беше пресметнала или съобразила нещо си и така ние се превръщахме в едно същество. Разбира се, подобно развитие налагаше ново въвеждане на играта. ***В***



DESCENT to undermountain

!скъпо, но лошо!

DTU и законът за земното притегляне не действа както трябва. Едно от същества, които срещнах, седеше над стола (а в никакъв случай не беше маг и не левитираше); когато пък го убих, увисна мъртво на няколко метра над пода. Други усмъртени чудовища също "левитираха", но при тях поне главата или краката бяха на земята (във въздуха ги задържаше вероятно посмъртното вцепеняване). *Алгоритмите* за движение също плачат за сериозна доработка. Чудовищата се устремяват към теб по права линия и рядко успяват да заобиколят ъгъла на стаята или друго препятствие. Тогава ти остава да заемеш подходяща позиция и да ги гърмиш като патици от гюме. *Всички* тези недостатъци се задълбочават от направо фаталното графично оформление. Може би си спомняте DOOM, игра на

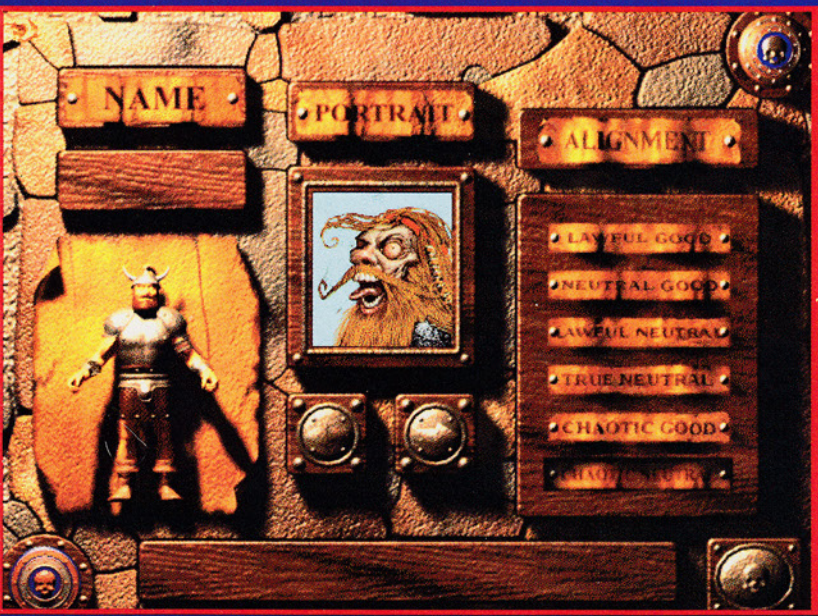


WOLFENSTEIN 3D: според мен нейната графика е на нивото на DTU, а е създадена преди пет години!

ДУПКИ ПО МОСТА

Редицата споменати недостатъци не носят радост на играча. Какво ти забавление! Човек безкрайно се изнервя от непрекъснато изскачащите грешки и от необходимостта отново да въвежда играта. Да не говорим, че понякога стартирането на DTU или въвеждането на ново ниво завършва с блокиране на компютъра, което още повече те навежда на мисълта да се откажеш от понататъшно разиграване. *Прекалено* високите технически изисквания в комбинация с многото грешки не вещаят успех на DESCENT TO UNDERMOUNTAIN. Ситуацията не се променя към добро дори от наскоро пуснатия на пазара от INTERPLAY patch, с който може да се употребява и SB PRO и се премахва блокирането на компютъра, когато се пуска играта и се въвеждат нивата.

Interplay
PC DOS
Min. Pentium 90, 32 MB RAM
Оценка 2/10



На времето гръмките предизвестия за INTO THE SHADOWS заемаха много място в компютърните списания. Това трябваше да бъде продукт, който да направи революция в компютърните игри. В крайна сметка заглавието изобщо не се появи на пазара, а хрумването за комбинация от научни изследвания и триизмерна ританица залежаваше в килера. До днес.

Лондон, краят на XIX век. Един побъркан учен - Адам Кроули - възстановява разпуснатата преди два века организация Brotherhood of Hecate. Както навярно се досещате, членовете на тази общност не се занимават с изработката на гумени патета или други подобни тривиални неща. Целта на организацията е чрез модификация на живи клетки и техни комбинации да бъде произведен могъщ свръхчовек, който, че как иначе, да поеме в свои ръце господството над света. За да постигне мечтаната цел, Адам Кроули прави стотици експерименти, произвеждайки пътьом неизброими орди чудовища. Гнусните твари се мотаят по улиците на Лондон и тормозят жителите му.

Помощта

Понеже не е редно честните граждани да загиват от ръцете на гадни мутанти, се появяват хора с желание да спасят града. Един от тях е Игнатиус Блекуърд - свещеник от местната енория. Той е прекарал дълги години от живота си в пътешествия, сражавайки се с най-неземни форми на злото и ставайки много вещ в умението да си служи с различни езици. Натрупал е също огромни знания за окултизма, зловещите ритуали и тайната магия. Сега, въоръжен с яка сопа, той тръгва по улиците на Лондон да елиминира самозабравилите се гадини. Вторият човек, обявил война на Братството, е Надя Ф. - американка, чийто баща, специалист-вирусолог, е бил зверски убит от Кроули. Смелата героиня копнее да отмъсти с меч в ръка за неговата смърт. Играчът сам избира кого от двамата персонажи ще поведе из уличките на града до неизбежния триумф. *Игнатиус* е по-муден, но е много силен и е в състояние набързо да повали противника си. Надя е бърза и гъвкава. Тези разлики не са дребни - те променят из основи техниката на борбата. Често тактиките, използвани от единия герой, се оказват напълно непригодни при другия. *NIGHTMARE CREATURES* предлага две нива на трудност, различаващи се по степента на издръжливост на чудовищата. Предизвикателството на играта е, че доставя удовлетворение, елиминирайки раздразнението или скуката. Известно затруднение създава невъзможността да се записва състоянието на играта в произволен момент, което обаче може да става между етапите.

Следовници на Лара

Светът се показва с камера, която следва управлявания герой, както това се прави в TOMB RAIDER. Тя е разположена много умело, така че играчът може спокойно да се концентрира върху битката. Управлението е нормално, с едно изключение може би: трудно се преценяват вярното разстояние и посоката при скачане над вода или пропасти. За щастие не попадаме често в такива ситуации. *Да* преминем към главния елемент на NIGHTMARE CREATURES. Интересно е решен начинът, по който авторите карат играча непрекъснато да убива. А именно: героят е подложен на въздействието на микстура, която предизвиква бавно отслабване на организма, когато нивото на адреналина в кръвта спада към нула. Съответно високо ниво се поддържа само чрез методично изтребване на чудовищата. *Достъпно* са два вида удари, които заедно с блока и скока можем да обединяваме в ефектни комбинирани хватки (комбо). В NIGHTMARE CREATURES традиционният ритник е само един от начините за елиминиране. Вторият е просто нарязването на противника на филийки - с един замах! Същият ефект може да се постигне и ако се използва някое от двете дезинтегриращи комбота, или чрез специален power up, който преобразува всеки удар по врага в сеч с ножче за бръснене.

Кланицата

При такова разфасоване често се случва срязването да не мине през туловището, а да ущели някой от крайниците на звяра. Тогава настъпва нещо, което може да не е кой знае колко естетично за гледане, но затова пък е много ефектно и носи огромен кеф: отсичане на крайника! Възможностите са десетки: премахване на ръка, длан, крака... Някои от чудовищата съумяват да подскачат енергично дори след като загубят главата си! *Тук* има един недостатък: и след като са лишени от

Голямата лондонска сеч

NIGHTMARE CREATURES

произволен брой части на тялото си, гадните твари не променят нито поведението си, нито начина, по който се движат - сякаш отсичането на крайниците не им прави никакво впечатление! Липсата на гаднярските им крака не дава на играча никакви видими предимства. При това трудно е да се приеме за нещо естествено някакво енергично подрипващо туловище без крак - едва след отсичане на двата крака уродите автоматично умират. По-иначе стоят нещата с горните крайници. Върти се някой такъв около героя и безсилно маха с несъществуващите си ръце. Бих ви посъветвал обаче да внимавате с подобни експерименти: повечето гадории могат и да хапят (това прилича на битката на крал Артур с Черния Рицар във филма "Монти Питон и свети Граал").

Убиване от разстояние

Когато противниците се окажат прекалено силни, играчът може да употреби някой специален трик. Например споменатото вече умение да се дезинтегрира врага с един удар. Има също солиден запас от техника, която позволява да се изтребват гнусните създания от разстояние. Това са два вида пистолети, откъсващ крайниците динамит, както и два по-слабо действащи обезвреждача: побъркваща микстура и ослепител. И една факла в добавка - тя се хвърля в групата уроди и известно време им се любуваш как се приближават към играча, бавно превръщайки се в пепел. Несъмнено най-ефектен е замразителят, който превръща и най-отвратителното чудовище в крехка буца лед. Макар течният азот да е популярен елемент в компютърните игри, признавам, че преди това никъде не съм виждал толкова красив полупрозрачен лед. *Съвсем* друг вид добавки са усъвършенстваните оръжия. С тях по-лесно може да се види сметката на наглите мутанти. Увеличава се също унищожителната сила на обикновения удар със завъртане. Основното оръжие реже само обикновени зомбита, докато на четвърто ниво на усъвършенстване то разфасова дори най-издръжливите паяци.

Кого можеш да посечеш?

В леговището на чудовищата има петнайсетина перфектно изработени екземпляра. Тук гъмжи от странно квичащи многоглави мутанти, издишващи огън адски изчадия, размахващи мощните си пипала октоподи. И тези гадини са само малка част от онова, което предлага NIGHTMARE CREATURES. Нещо повече - всеки урод е съвсем различен от останалите не само по външен вид, но и по поведение и двигателна сръчност. Ето защо битката с всеки от тях изглежда различно. В това отношение NIGHTMARE CREATURES е направо перфектна. *Както* се полага на една добра игра-екшън, на всяка крачка срещаме някакъв едър и неособено симпатичен господин. Тези срещи никак не са монотонни: всички етапи с босовете са напълно различни един от друг, макар че биха могли да бъдат по-игрови.

Thames Tunnel

Лондон през очите на играча

Обкръжението можеше да бъде мъничко по-разнообразно, особено що се отнася до колорита, но и така не е лошо. Сред проучваните локации се срещат примерно зоологическа градина, пристанищни докове, гробище. На някои нива графиката е раздвижена чрез убедително направени валежи от дъжд и сняг. Тук-там пада мъгла, а в края на играта често се срещат повалени дървета, ефектно обхванати от огнени езици. *Случва* се върху героя да се строполи таванът или противниците му коварно да го замерят с купища сандъци. На един от етапите се чува долитащо от далечината цвилене на кон, комуто прерязват гърлото. Само след миг можеш да попаднеш на върколак, ровичкащ с апетит в трупа на обезобразеното животно. Настроението се поддържа от добре напасвана музика - перфектната атмосфера е сред най-силните козове на NIGHTMARE CREATURES. *Някои* елементи от обкръжението подлежат на унищожаване - това са главно прозорци или сандъците, в които обикновено можеш да намериш споменатите по-рано облекчаващи живота джаджи. Случва се да попаднеш също на скрити с дъски тайни проходи. *NIGHTMARE CREATURES* се обслужва от Direct3D, макар че действа добре само при по-мощни компютри. А какво дава играта при ускорен режим, едва ли е нужно да казвам!

Струва ли си?

Да! 16 етапа, разиграващи се в мрачната, готическа атмосфера на Лондон през XIX век. По избор - двама героя и две нива на трудност. Прекрасна графика, добре подбран въздействащ звук и удоволствие от играта. Което, взето заедно, е достатъчно, за да се забавляваме прекрасно с продукта на KALISTO. *Няма* две мнения: NIGHTMARE CREATURES е задължителна позиция за любителите на компютърни игри.

Kalisto/Activision

PC WIN'95

Min. Pentium 133, 16 MB RAM

Оценка 9/10

BALLS OF STEEL

Флипер! Старт!

BALLS OF STEEL е pinball, който ми допада. Между другото, и защото разполага с 5 флипера - всеки може да намери маса за себе си. *На* любителя на бързите действия препоръчвам Firestorm: играеш ролята на член на антитеористична група, издирваща престъпник, който залага бомби тук и там. За онзи, който обича фантастиката, по-подходящи са Mutation и Barbarian, а за търсача на силни усещания - Darkside и Duke Nukem. Всяка от масите си има своя историйка, описваща каква роля играеш и каква е задачата ти. Така поне донякъде оставаш с впечатлението, че освен да удряш топчета с лапите, вършиш и нещо полезно (да речем, отървааваш света от гадни извънземни). Масите сигурно ще се понравят повече на по-възрастните - както тематиката, така и атмосферата на играта са доста мрачнички. Въпреки разноцветните графики дори най-нашарената с рисунки карта Mutation не е много подходяща за деца. *На* масите има куп приятни за окото зальгалки, а и никак не е трудно да откриеш как да действаш с топчето, особено ако можеш да се възползваш от описанията. *Масите* са много красиви като графика. Към обикновените удари с лапички са прибавени и елементи, изискващи сръчност - например играта с три карти, награда за играча, след като е вкарал топчето в определено специално място. От време на време можеш да се изпробваш и с няколко топчета едновременно; тогава човек съжалява, че няма няколко чифта очи. През цялото време топчето се движи плавно и толкова бързо, че понякога дори не успяваме да го следим. *Звуците* са приятно допълнение към забавлението и са добре монтирани в кавалкади от рикошети. Същото може да се каже и за музикалния фон, и за специалните добавки - от лютите текстове на Duke Nukem до воя на сирените във Firestorm. *Можеш* да избираш измежду четири нива на трудност: Novice, Regular, Arcade или Tournament. Те се различават по броя на топчетата (този брой не може сам да си го избираш) и на облекченията. Ако захванеш играта в режим Tournament, попадаш в световната ранглиста на маниаците на BALLS OF STEEL и ще мериш сили с най-добрите. Има ли по-добър допинг от едно малко предизвикателство на себеподобните? *Към* BOS е приложен също кратък списък на няколко cheatha, които би могъл да изпробваш, макар че тогава няма да попаднеш в Интернет. Можеш и да се поровиш из интернетската страница - гнездо на различни приложения, увеличаващи удоволствието от играта. *По-*

някога в играта има доста брутални моменти (примерно застрелване на извънземни), но пък е дадена възможност да се залага парола, която да не допуска децата до някои от масите. *BALLS OF STEEL* е резултат от добра, старателна работа с красиво графично и музикално оформление. Може да се избере маса, разположена на целия екран, или маса, която да се премества. С мъничко съжаление: не може да се избира опция 3D. Като цяло този pinball е по вкуса на много хора - предлага забавление с високо качество и всеки може да намери тук онова, което предпочита.

GT INTERAKTIVE

PC WIN'95

Min. Pentium 100, 16 MB RAM

Оценка 7/10

F1 SIMULATION RACING

сам срещу суперпилотите

Досега първо място сред симулациите на Формула 1 заемаше GRAND PRIX 2 на MICROPROSE, но с течение на времето играта остаря най-вече заради неактуалните имена на пилотите, конструкцията на автомобилите и на графичните решения, които трябва стандартно да използват ускорители SD и, разбира се, Voodoo. Понеже в момента MICROPROSE не е в най-добрата си форма, тя отстъпи челното място на фирмата UBI SOFT, позната преди всичко с POD, както и с това, че купи лиценз от FOCA (Formula One Constructors Association). Резултат от почти едногодишната работа е F1 RACING SIMULATION, в която виждаме звезди като Михаел Шумахер, Дейвид Култард, Герхард Бергер. От големите имена липсва единствено Жак Вилньов от групата на Уилямс Рено, който, както може да се очаква от шампион, е подписал вече редица други договори. Замества го някой си шофьор X (Driver X), чиито оригинални умения ще се проявят на пистата.

QUALIFY

Изглежда в наше време трудно се прави крачка напред. Авторите на F1RS обаче са успели да го сторят, създавайки идеален стимулатор, който е достъпен не само за опитните геймъри, но и за неизкушените в съперничеството между колите. Щом превключиш играта на режим "easy", с едно натискане на бутона на мишката, се отърваваш от всички усложняващи живота подробности. Но тази опция те избавя също и от избора на времето, на гумите, на количеството гориво, на честотата на престоите в "pit stop" и, разбира се, от регулирането на скоростната кутия и други системи, доста полезни при състезанието. Поводи да почовъркаш тук-там има дори повече, отколкото в CART PR, но за щастие тук те са значително по-ясно представени и не са толкова скучни. Тук му е мястото да спомена интерфейса, подобен на алуминиев датчик с екран с течни кристали и придружаващите звуци направо от тила на състезателната писта. След всичко това започва същинското шоу - така най-точно може да се определи онова, което само след миг ще започне.

FIRESTARTER

Двайсет и един болида са подготвени за състезанието с най-престижната титла, която би могъл да спечели един професионален пилот. Камерата се премества бавно над групата състезатели, представяйки последователно всяка двойка. Последно загряване на двигателите, светват фаровете и... старт! *Със* свистене на двигателите и дим от горящи гуми започва безумието. Само след няколко секунди бях благодарен на хората от 3Dfx. Графиката е просто страхотна, а най-красивата писта, в Монако, с архитектурните си подробности изглежда крайно впечатляващо. Вместо да гони другите, на човек му се иска да се забавлява с камерите. Те показват действието чрез почти петнайсетина телевизионни образа (от кокпита, който макар и без анимиран волан значително забавя анимацията, през най-популярните гледки чрез трето лице до непрактичните, но много ефектни изгледи откъм страничния спойлер). Към това се прибавя променливо време с пречупващи се слънчеви лъчи или ръсещ дъжд. Когато навлизаш в тунел, за миг виждаш само тъмнината. После очите свикват с мрака, а при излизането от тунела те очаква заслепяващ удар от слънчева светлина. *За* пръв път виждаш такова нещо! Но се налага да приемеш предизвикателството. Да приемеш двайсетте професионални състезатели и огромната скорост, с която трябва почти безгрешно да покориш осеяната със завои писта. Всеки от съперниците ти кара с присъщата си техника (както е в действителност) и фактически чак когато се изравняваш с тях, разбираш, че само опитът и уменията ще ти позволят да се изкачиш на подиума на победителите. В зависимост от нивото на трудност трябва да покажеш не само сръчност, но и подходящо подбрана конфигурация на автомобила, добре преценен брой на престоите и познаване на правилата на Формула 1. Те (както и другите особености на този спорт) могат да се научат и в хода на играта - чрез добре разработената тренировъчна опция.

FINISH

От гледна точка на изработката и темпото на играта F1 RACING SIMULATION бие всички други състезателни заглавия. Тя е поредното доказателство, че покупката на Voodoo си струва парите. Освен възможността да се използва Direct3D, чиято версия GILDE надвишава по скорост и качество на графиката версиите с други ускорители. Пример са поставените встрани от пистата големи телевизионни beamове, показващи във всеки момент цялото действие и достъпни само във версията с 3Dfx. Добре е да имате P166 - иначе трудно се осигурява плавност на образа по претъпкания маршрут. С Direct3D се препоръчва нещо още по-мощно. *Играта* е идеална, тя е направо задължителна позиция за почитателите на жанра (за съжаление, липсва й единствено видео). Интрото от неособено висока класа и оскъдните анимации от връчването на наградите малко разочароват. Освен това темата F1 ми се струва донякъде прекалено експлоатирана. Затова да се надяваме, че въз основа на прекрасната F1RS ще бъдат създадени други, също толкова съвършени игри.

Ubi Soft

PC DOS/WIN'95

Min. Pentium 120, 20 MB RAM

Оценка 7/10

TOCA CHAMPIONSHIP TOURING CAR

Приказна надпревара на четири колела

В стаята се носи рев на мощни двигатели, а на екрана хвърчат шестнайсет великолепни коли, които се блъскат и борят за всеки метър от пътя. Пред екрана седя аз, облян в пот. Някой влиза и пита: какво гледаш? А аз: ама че си тъп! Това не е телевизия, това е TOURING CAR CHAMPIONSHIP!

Най-сетне доживяхме да видим и пистови състезания на туристически автомобили. Което не значи, че седиш зад волана на кемпингов фургон. В надбягванията TOCA стартират обикновени серийни коли. Например: Renault Laguna, Honda Accord, Peugeot 406, Volvo S40, Nissan Primera, Audi A4. Или: Ford Mondeo и Vauxhall Vectra, известен извън британските острови като Opel Vectra. Споменавам ги, защото те играят главната роля в тази игра. Ти трябва "само" майсторски да ги управляваш.

start your engines

Състезанието TOCA (Touring Car Championship) е много популярно във Великобритания, където е създадена Организацията на туристическите автомобили (TOCA) и където се провеждат всички гонки. За разлика от други подобни мероприятия, то е ограничено от куп условия за колите, включително и такива подробности като теглото и дължината им. Всички автомобили трябва да са серийно производство и да имат същите двигатели, каквито и техните общодостъпни варианти. Благодарение на това на пазара се срещат спортни версии на тези лимузини с мощност 300 конски сили! ***В*** играта всички коли изглеждат точно като своите оригинали от истинското състезание. Не само са прецизно моделирани, но и са оцветени и облепени със същите реклами, които наблюдаваме по тв-каналите на Евроспорт. Има ги дори имената на истинските пилоти. Това категорично говори, че тази игра е задължителна за феновете. ***Каква*** е обаче причината тя да се харесва и на другите? Със сигурност: убийственият коктейл от адреналин и кеф, който се създава в шейкъра TOCA. Основно и най-голямо достойнство на играта е невероятният реализъм, който авторите й са постигнали. Виждал съм много игри за автомобилни надпревари, където реализмът е вкаран насила - само затруднява движението и така разваля забавлението. В това отношение TOCA е съвсем различна. В началото колата се овладява малко потрудно, но щом се научиш да я управляваш, да използваш газта и спирачката достатъчно умело, успехите ти са в кърпа вързани. Тогава вече няма откъсване от играта.

ignition

Колата, управлявана по девет оригинални писти, се държи като в телевизионен репортаж. На старта, щом натискаш газ до ламарината, в зависимост от настилката и атмосферните условия колелата боксуват или гумите започват да пушат. Когато угасне последната стартова светлина, започва ожесточена борба. Наоколо се носи рев на двигатели и първи скърцания от автомобилни избутвания. Остър завой и се приземяваш върху ограда или се влачиш по чакъл, а конкурентите ти изчезват на хоризонта. Не забравяй: с едно излизане от пистата вече губиш управление над машината. Но - смело напред! Продължаваш. Пак бързо каране. Пак идва завой, спирачка, колата се мята насам-натам, но излиза на правата. Бърз поглед назад: двама вече дишат газовете на безоловния ти бензин. Поредно завиване и пореден сблъсък, съперниците те изпреварват, а накрая пристигаш последен...

riders on the storm

Така накъсо изглежда ставащото при пръв контакт с TOCA. От нажежените ауспуси понякога хвърчи огън, а от сблъсъците колата постепенно се съсипва. Досега не бях виждал автомобил да се разпада по толкова ефектен начин. Някои мои познати обичат да играят TOCA, само за да карат "срещу течението" и бавно да разбиват машините. Преди да падне, всеки елемент може да бъде смачкан, изтръгнат, натрошен, избутан. Може да изпопада всичко - включително маската, тасовете, страничните ог-

ледала, прозорците. Хубаво е, че никога не се стига до състояние, в което да не можеш да продължиш надпреварата. Тук обаче се броят части от секундата и всяко трошене или излизане от пистата намаляват шансовете за успех. А компютърът е хитър противник и само чака и най-малката ти грешка. ***Всеки*** твой съперник кара по своему. Едни се стараят просто да преминат маршрута без грешки. Други ти стъжняват живота, а като им се опънеш, опитват се да ти отмъстят. Като капак трябва да се бориш и с времето: рекордите на пистите са оригинални, а реализмът е висок. Значи, ако някой успее да постигне рекорд на пистата, защо да не пробва да стартира наистина - явно ги разбира тези работи. ***Геймърът*** може да наблюдава как върви състезанието чрез няколко камери. Разполага с два изгледа отвън, които май най ни допадат заради добрата видимост на трасето и колата. Но има и по една камера над маската и в кабината, в която играчът се чувства като истински пилот. Там по-иначе звучи двигателят, усещат се амортисьорите, но се играе по-трудно, защото изгледът подскача заедно с колата. Променливото време, работещата чистачка на предното стъкло, отражението на стоповете в мократа настилка, облаците от ситни водни капчици зад устремно носещия се автомобил са подробности, които придават изтънчен вкус на играта. Направо невероятен!

step on the break

Освен да караш по различните писти, може да избереш кариера в шампионатите, т.е. за постиженията си получаваш точки, които те квалифицират за следващия етап. В хода на състезанието съдиите зорко следят как шофираш и за всички нечисти дела ти дават наказателни точки. Решиш ли да победиш шампионите на всяка от пистите, твоят избор е Time Trial, където противник ти е времето. В режим multiplayer могат да играят до четирима играчи на общ, но поделен екран или в мрежа, Интернет, модем, кабел. Накъсо: хората са направили, каквото са могли. Практически може да се управлява с всяко устройство, съвместимо с Windows'95, включително и с волани - за съжаление, без feedback. Подготвена е употребата на продуктите на Thrusmaster, но при InterAct трябва да се подсилиш със системни драйвъри. ***Графиката*** е много красива въпреки опростените писти. Какво пък, пистата си е писта: малко асфалт, трева и трибуни за публиката. Цялото внимание е насочено към автомобилите и тяхното поведение по маршрута. Разработени са такива подробности като накланянето на колата на завоите и при спиране. При подхлъзване машината се държи съгласно физическите закони. ***Всичко*** това, разбира се, си има цена - за доброто графично оформление и многото детайли се плаща с високи технически изисквания. Играта изисква Direct3D и ускорители, сред които S3, ATI Rage II и RIVA 128. На P166 върви идеално само с RIVA. С Voodoo, за жалост, е необходим P200. Voodoo обикновено постига по-добри ефекти, но тук RIVA се представя по-добре. Без ускорител дори и не помисляй за тази игра - без него тя изглежда кошмарно. ***Високата*** техническа база може да оценим и като недостатък, но фактът си е факт: TOCA е най-добрият автомобилен симулатор, на който съм играл. Според мен тя е прелом в тази област. Авторите на следващите състезания трябва здравата да поработят, за да настигнат TOCA с високото й ниво на реализъм и с впечатленията, които играта оставя.

Codemasters

PC WIN'95/3Dfx

Min. Pentium 133, 16 MB RAM

Оценка 9/10

ULTIMATE RACE PRO

скорост с коли от мечтите

Юнаци, какво ще правите днес? Пак ли F1 RACING SIMULATOR или TOCA? Дайте да захванем добра емоционална игра, писна ми от прекалено реалистичните симулатори. Знам, SCREAMER RALLY вече ви е дошла до гуша, но имам нещо ново - ULTIMATE RACE... и тя работи на моя 3Dfx. Хайде напред!

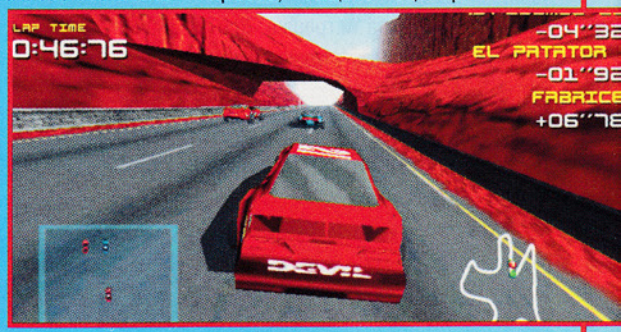
Сред феновете на компютърните състезания се забелязва деление на такива, които обичат автомобилите и не се "качват" на нищо друго освен на фирмени коли, и на такива, на които им стигат четири колела и парче писта, за да са доволни. URPRO не е симулатор, но пък е добра емоционална игра, която ще се понрави и на двете групи.

ULTIMATE ARCADE

ULTIMATE RACE досега беше достъпна практически само за собствениците на ускорители от типа на PowerVR. Но и другите поискаха да участват в, както се оказва, добрата игра. И тъй като премиерата на ULTIMATE беше отдавна, сега авторите са я обогатили с нови опции и трасета, с обслужване по разпространени стандарти като Direct3D и Glide и са я издали като нов продукт. Това е ULTIMATE RACE PRO. Заглавието звучи страховито - може да се очаква някакъв FLIGHT UNLIMITED на колела - но истината е друга. Няма съществуващи автомобили. Има 16 коли, които идват директно от въображението на авторите и само по форма напомнят за американските oldtimer-и. Всички са украсени с разноцветни фигурки и страшни имена на автобанди. Хич не се качвай без дънки и вехта карирана риза. Никаква смяна на гумите, бърникане в скоростната кутия и тем подобни механични истории - всичко се регулира в зависимост от показателите за ускорение, бързина, сцепление и твърдост на окачването. Щом избереш подходяща кола, трябва да решиш къде ще я караш. Тъй като няма режим за първенства, свободен си да избираш измежду 16 трасета плюс едно тренировъчно. ***Има*** я и основната за тези игри опция надпревара за време плюс съвсем нов мултиплейър. Авторите са осигурили каквото трябва за свързване с кабел, през модем или в мрежа и Интернет. Специално за този режим има още едно нещо, което трудно може да бъде наречено писта - по-скоро е арена, по която играчите се блъскат един друг. В страницата www.ultimaterace.com е отворена chat room, където играчите могат да побъбрят и да се уговорят за състезание. Номерът IP се появява веднага след влизането в IRC. Но да не се задълбаваме в мрежата, а да поприказваме за играта.

ULTIMATE F/X

Насреща ти застават седем страшни наглед противници. Винаги стартираш последен, но само след няколко секунди можеш да поведеш, стига да разполагаш със съответната бричка. Трасетата, по които караш, са затворени. Тоест могат да се нарекат писти, но минават през разнообразни терени, богати са с много преки преходи и често са толкова дълги, че не се забелязва кога се затварят. Имаш за избор 17 (16+1!), разделени на четири метеорологични групи. На първите четири трасета състезанието се провежда в слънчев ден. На следващите - в проливен дъжд. После през нощта. И на последната четворка - в бурна нощ... Ново Тико за този, който стигне пръв сред блясъка на светкавиците, защото тънкият сноп светлина от фаровете напълно се губи в стената от дъжд. Тук трябва да се кара по памет, което се улеснява и от това, че комбинациите от завои и крайпътните обекти изглеждат познато. Чисто и просто, защото сценариите са само четири, а трасетата се формират по четворки единствено чрез промяна на посоката на каране или чрез огледалния образ на пистата, или и двете. Накъсо: разполагаме с 16 трасета в четири ситуации и че-



карането. Например в случая с каньона стартираш през деня, а когато привършваш последната обиколка, се стъмнява и светлините се включват автоматично. Подобно е и при стената от дъжд - тръгваш в слънчево време, после се заоблачава, започва да вали и да трещят гръмотевици. Непрекъснато те съпътства приятна музика, рев на двигатели, писък на гуми и най-вече безкрайно бързо действие.

ULTIMATE ACTION

Първата ми асоциация, след като преодолях няколко завоя, бе със SAN FRANCISCO RUSH, която наскоро се появи на Nintendo 64. Откъде тая прилика? Ами навярно защото и едното, и другото са чисто действие в най-добър вид. Никакво навлизане в технически подробности или физически закони - газ до ламарината и издишваш чак след финала. Колите, в зависимост от конфигурацията, хвърчат с над 200 км/ч. Това се вижда и усеща като реалност. Естествено, за добрата плавност са необходими подходящи prock и ускорител. С P233 и с карта Rendition v2100 всичко изглежда и се движи съвсем прилично, макар че при максималните детайли програмата показва 10 fps. При Voodoo може и с по-слаб процесор, но за да се запазят такива детайли като движещите се сенки на колите в зависимост от положението на Слънцето (cool), се изисква P200. Програмистите са си позволили да включат и графики 1024x768, които при сегашната техника са непостижими, но скоро... Кой знае? *Изключително* интересни писти, богата графика, бързо действие. Какво още искате? Кеф, господине! - ще ревнат всички единодушно. Ами, ето! Основна съставка на удоволствието е вече почти задължителният елемент на всички състезания (и симулации, и емоционални игри) "power slide", т.е. контролираните занасяния. О, йее! В URPRO занасянията са най-добрите от всички, които съм виждал. Повечето завои се преодоляват така, защото иначе изхвърчаш от трасето. Да влезеш добре в завоя е само половината от успеха, трябва и добре да излезеш. Тарикатите обират всички мантинели и правят по повече от едно салто. Професионалистите ще го сторят, без да изгубят и 20 км/ч на спидометъра. Там, където и най-рязкото завиване не помага, трябва да се използва ръчната спирачка - така и най-мудната бракма ще се завърти на 180 градуса. При клавишите ръчната е задължителна, а при аналоговите волани и джойстиците често е достатъчно по-рязко дръпване. Играта обслужва всички контролери, работещи с Windows'95, дори такива като joy Force Feedback Pro Microsoft. С други думи, рокендролово каране без задръжки... е, все пак със задръжки.

ULTIMATE RACE

Навярно поглеждаш нервно края на статията и чакаш да кажа защо само 8/10? На URPRO й липсват до съвършенството две или може би три качества. Първо, колите не са изпипани, подминавам факта, че не са истински, малко са сурови и изглеждат сякаш летят над земята, без да реагират на неравностите на терена, на острите завои и спирачките (имам предвид амортисьорите и др.). Вторият проблем са слабите сблъсъци. В другите ралита могат да се предвиждат логично сблъсъците с противника или с мантинелата, тук обаче е по-добре да не се рискува с превъртане във въздуха, което ще помогне на противниците. А това е възможно дори при съвсем слаб сблъсък. Ако можеха да се обединят колите от N4S2 с реализма на TOCA и средата на URPRO, би станала идеална игра. Въпреки всичко ULTIMATE RACE PRO е отлично състезание и за любителите на симулаторите. Помнете! Бърз процесор, добър ускорител и смела атака.

тири вида условия. Всичките изглеждат добре - триизмерният пейзаж е моделиран старателно. Има интересни хрумвания като стръмни спускания и изкачвания и 180-градусови завои. Признавам: това са най-добрите терени за ралита, които съм виждал. Пълно е с подробности като мацки в бикини в калифорнийските писти или пасящи крави и летящи селскостопански самолети в кънтри вариантите. Играта изцяло е в 3D и в реално време. Допълнителните ефекти като light sourcing и отличният "lens" при каране срещу слънцето увенчават този продукт. Истински впечатляващи са метеорологичните условия, които се променят по време на

Kalisto/Microprose

PC WIN'95/3D

Min. Pentium 166, 16 MB RAM

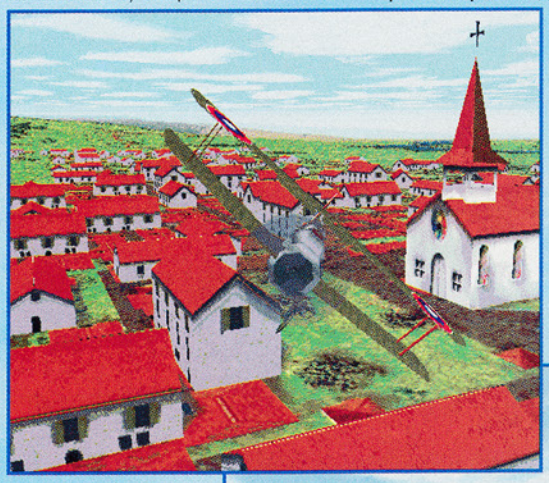
Оценка 8/10

RED BARON 2

Гръм и вихър на витла

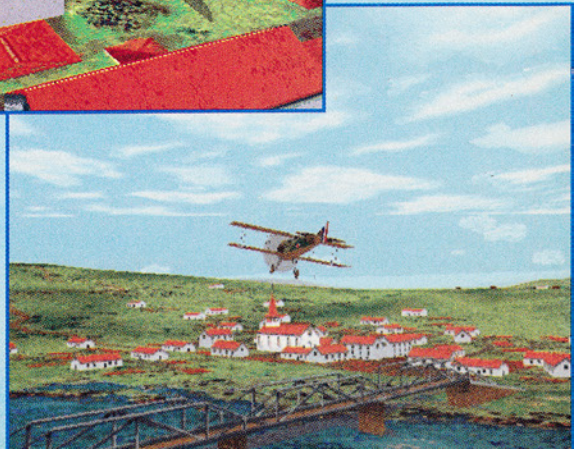
RED BARON е легенда. Въпреки че от появата на играта изминаха седем години, старите печени фенове още помнят невероятната й атмосфера. Затова съвсем в реда на нещата е, че RED BARON 2 е сред най-очакваните продължения. Очаквано без онова едно наум: дали авторите успяват да повторят атмосферата от първата част! RED BARON 2 е самолетен симулатор, наместен стриктно, както и неговия предшественик, в реалностите на Първата световна война.

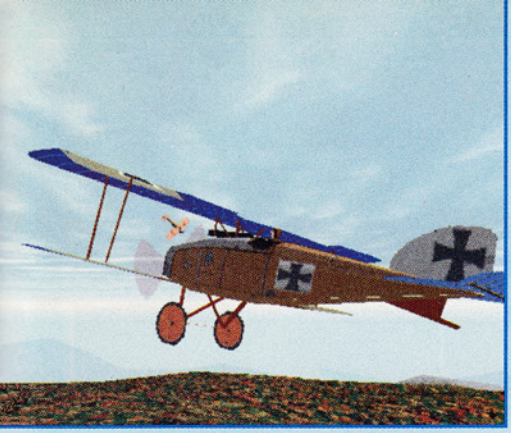
Теренът, над който се налага да летим, е най-интересната територия на северна Франция от гледна точка на въздушната война. Играчът разполага с цели 26 машини - от примитивни моноплани като Morane Bullet и Fokker Eindecker до редица по-сполучливи конструкции: Albatros, Pfalz, Sopwith, SPAD. Над бойното поле хвърчат повече от 40 вида самолети: изтребители, бомбардировачи и разузнавателни машини, които са летели в небето по време на Първата световна. Може да се избира един от три варианта: Fly Now, т. е. незабавно излитане и започване на битката; разиграване на сценария; или провеждане на цялата кампания (мечтата на почитателите на реализма), в която геймърът задълго се вживява в ролята на пилот на някоя от воюващите страни. Възможно е освен готовите сценарии да се създават собствени или да се променят съществуващите, включително и онези, които трябва да бъдат изпълнявани по време на кампанията. Играта дава широки възможности за промени - като се започне от детайлите на графиката и се завърши с поведението на противника. Жалко, но достъпни са само два графични режима: 320x240 и 640x480. **Както** казва продуцентът, в играта са напъхани 40 000 квадратни мили дигитализиран терен. Земната повърхност е настлана с всякакви елементи: градове, селца, мостове, жп линии, летища - всичко си е там, където би трябвало да е. Обаче, твърди SIERRA, тази обемиста маса от детайли води до невъзможност да се употребяват ускорители от типа 3D; те не се справят с толкова много обекти. Което пък, за притежателите на мощна техника, е несъмнен минус. Страшно хубаво изглежда теренът, ако имаме под ръка Monster или Voodoo Rush. За технически онеправданите това е твърд плюс - играта върви бързо и изглежда красиво и на обикновените графични карти. **По** време на полета компютърът безспирно следи зоната от 50 мили около самолета, възпроизвеждайки събитията, които имат или могат да имат влияние върху теб. Докато летиш над бойното поле, ще забележиш водеща се в далечината въздушна битка и противовъздушна артилерия, стреляща по почти невидими за теб самолети; ще чуеш воя на сирени, предизвестяващи бомбардировка. Тези ефекти не влияят много-много върху изпълняваната мисия, но прекрасно подчертават реализма на играта и създават илюзия за участие в действителни събития. Нещо повече, всички ескадрили на фронта са възпроизведени с абсолютна историческа точност. Всяка от тях има точно такива мисии за изпълняване, също такива самолети и така боядисани, както е било в действителност. Което ще рече, да го кажем накратко, че RED BARON 2 е несъмнено най-реалистичният от досега създадените симулатори, свързани с Първата световна война.



Реализъм

Генерираните от компютъра мисии не се състоят в "Излитай и стреляй!" Няма предварително определени противници, които да срещнеш по пътя си. Има просто късче история. На територия с радиус над 200 километра около твоята база са разположени исторически дивизиони, извършващи исторически мисии. Без каквото и да е наужким - всичко протича, както е протекло през конкретния ден, на конкретното място от фронта. Секторът, в който летиш, никога не е "мъртъв" - около теб пулсира фронтовият живот: високо в небето се стрелват разузнавателни аероплани; бомбардировачи по-





щи се отзад опашки от дим, огън от двигател или отчупващи се парчета от крило. След улучването се наблюдава излизащ от машината облак дим и се чува специфичен звук от трошаща се дървения и раздирано платно. И още: не само противникът може да повреди твоята машина. Самолетите, с които летиш, са деликатни съоръжения. При резки завои ушите ти се пълнят със скърцане от малтретирано дърво, а ако не внимаваш, и с трясък на пропукващ се шперплат и звук на късащо се платно. Така бързо може да се лишиш от радостите на хоризонталния полет: с откъснато крило самолетът е почти без шанс за кой знае колко дълъг полет. И с никакъв - за висок! ***Има*** няколко начина да бъде унищожен противникът. Може да убиеш пилота, да прекършиш с изстрел крилото на самолета или да простреляш машината така, че да няма повече възможност да остане във въздуха. В една от мисиите, докато преследвах четири съюзнически бомбардировача, ми щукна да се позабавлявам в ролята на суперстрелец и загърмях безогледно подир бягащите врагове от доста безнадеждно разстояние. Макар че на пръв поглед обстрелването не им направи никакво впечатление, след завършване на мисията се оказа, че три от бомбардировачите са така надупчени, че са претърпели сериозни аварии и не след дълго са се разбили. Бунаците от командването ми бяха начислили три попадения!

теглят в строен ред към целта; ескадрили преследват врага... Срещнеш ли противник, никога не си сигурен дали той ще приеме боя. Може само да се разминете, описвайки широка дъга, но може и да се окаже, че сблъсъкът е неизбежен. По време на мисията непрекъснато имаш добавъчни случаи за попълване на списъка с попадения. Понякога това например е полет на бомбардировачи дълбоко в чуждата територия. Не е лесно да се поддържа бойният строй, докато мислиш за предстоящата задача: нападение върху позициите на пехотата, ескортиране на бомбардировачи или прострелване на вражески разузнавателни балони. ***В*** сравнение с първата RED BARON в сферата на реализма е направена сериозна крачка напред. Всяка от достъпните в RB2 машини се управлява по различен начин. Всяка си има свой нрав, силни и слаби страни. Прехвърлянето от една машина в друга никога не е безболезнено - обикновено са необходими няколко мисии, за да приспособиш рефлексите си към реакциите на самолета. Външният вид на машините е изпипан перфектно - вижда се дори главата на пилота. И което е по-важно, самолетите не просто падат на земята. На монитора се появяват влаче-

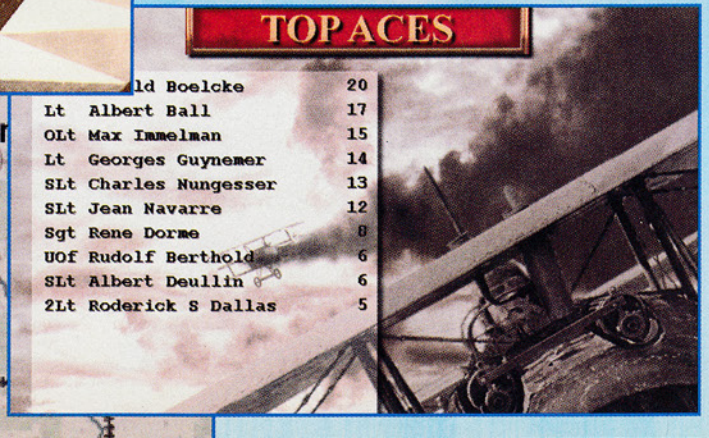
Сблъсък

Най-приятният вид сражение е да се преследват разузнавателни самолети. Те обаче имат навика да летят на невероятни височини. Ето защо преследването на врага може да е дълго и скучно - налага се с пот на челото да превземаш всеки метър височина. При това противникът не чака, а бяга презглава и където му видят очите. ***Сравнително*** по-лесно се догонва ескадрила бомбардировачи: след бомбардиране на целта те, ясно е, ще трябва да се върнат. Но битката с много бомбардировачи не е лов на патици. Ако се втурнеш устремно към някоя машина в средата на бойния строй, ще зарадваш задните стрелци от останалите машини. Правилният начин за нападение върху ескадрила бомбардировачи е атака отзад, към последната машина в строя. Допълнително, за да избегнеш огъня, трябва да летиш под своя противник, което ще ти осигури много безстресови попадения. ***Нищо*** обаче не е толкова сладко, колкото застрелването на изтребител. Особено в бой един срещу един. Само ти и противникът! Важни са единствено уменията: пилотаж, ориентация, точно око. Но на практика ти никога не се биеш само с противника. Трябва през цялото време да внимаваш да не повредиш своята машина в морето от маневри. Понякога ти се струва, че ако дръпнеш само малко по-силно кормилото, ще "седнеш" на опашката на врага, но това движение може да

завърши с откъсване на крилото. Това не ти е F-16, нито пък полет по жица! ***Битката*** на две вражески ескадрили е съвсем друго преживяване. Тя не се състои от отделни дуели - завихря се една ужасна суматоха, в която всеки пилот се старае "да седне" на опашката на противника, като внимава да не попадне в същото време под огъня на друг преследвач. Трябва и да се контролира цялата ситуация във въздуха, та в случай на нужда да се помогне бързо на някой закъсал колега. Необходимо е направо да имаш очи и на тила си и да не забравяш, че в мига, когато се готвиш да стреляш по врага, негов колега от ескадрилата може да те е взел на мерника си. ***Въздушните*** сражения с участието на много машини не носят показни ефекти. Голямата бъркотия и непрекъснатата заплаха от страна на другите машини не води до начисляване на бързи попадения. Често битките продължават по половин час без изход. Пилотите се измъкват от гъмжилото, отлитат за момент, а после, след малка почивка, пак се връщат в боя - подобно на рицари в средновековна битка.

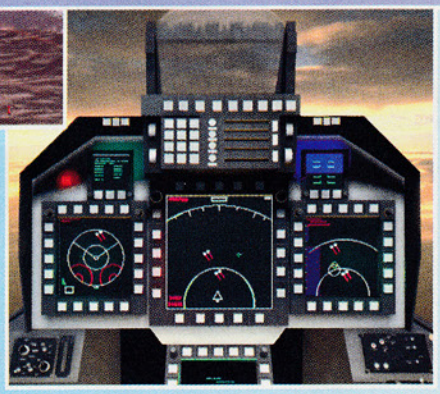
Приземяване

Споменът за първата RED BARON ме кара да мисля, че не е нужно да агитирам когото и да било. RB2 има всички достойнства на "единицата" и още петдесет отгоре. Лесното и приятно разиграване плюс реализмът я поставят на първо място сред симулаторите за Първата световна война, че и нещо повече - сред всички военни симулатори за витлови самолети. Просто сядай и играй.



SIERRA
PC WIN'95
Min. Pentium 133, 16 MB RAM
Оценка 8/10

Преди около две години фирмата DIGITAL IMAGE DESIGN пусна на пазара симулатор на самолета EF2000. Заради зашеметяващата графика, прецизното моделиране на терена, добрата динамика на полета, действието на авиониката и въоръжението на самолета, както и неповторимата атмосфера играта беше призната за един от най-добрите симулатори на 1996 г. Припомням това, защото F-22 е достойно развитие на онзи проект.



Силна страна на F-22, както беше и при EF2000, е графиката. Обектите имат огромен брой детайли - напълно триизмерни и изглеждащи невероятно. Всички наземни обекти, инсталации, сгради се различават лесно. Няма дори две еднакви градчета или летища. Моделите на машините първоначално изглеждат опростени, но когато прелитат ниско над земята, лесно се идентифицират. Значително по-ефектни са силуетите на самолетите. В F-22 ADF участват доста самолети и вертолети от различен тип. И всеки е различен още на пръв поглед! Различават се окачванията под крилете, а излезлият от строя самолет влачи подире си опашка от дим и често се вижда как от повредените места избухват пламъци.

КАЧЕСТВОТО

Освен Windows'95 и DirectX5 добре е да имате и Pentium 200 с 32 MB RAM и 3Dfx Voodoo - тогава играта разкрива максимум детайли. Но за да постигнете пълното щастие, ще ви липсват няколко fps, които елиминират накъсването на анимацията (едва забележимо, но все пак го има). Малко по-зле изглеждат нещата при ускоряване 3D. При разделителна способност 640x480 полетът над летището или по-подробно представената наземна база предизвикват "хълцане" на компютъра. Важното тук обаче е, че графиката не губи кой знае колко от изключването на ускорителя - между другото, и защото образът се генерира с 65536 цвята. Звукът е прекрасен и това важи не само за шумовете в кабината. Когато летим близо до други машини, се чуват двигателите им и изстрелването на ракетите. Безпрецедентни са диалозите с пилотите на останалите самолети и наземните радиостанции. F-22 ADF притежава речник с няколко хиляди думи. Благодарение на това съобщенията по радиото звучат фантастично, тъй като се изговарят напълно естествено. Нещо повече, гласовете на пилотите не звучат така, сякаш седят в кладенец и пият бира; ясно се чува например, че провеждат в момента някаква акция, отбелязвайки всяко попадение с радостни възгласи. Любопитен детайл е и музиката. Като цяло тя не пречи и не дразни, но не е зле да бъде изключвана по време на играта, за да се разтовари процесорът.

AIR DOMINANCE

F-22 ADF предлага три кампании: Red Sea Tour, Eritrea Tour и Saudi Arabia Tour. Всяка поредна кампания е по-трудна. За съжаление, те не са динамични и протичат линейно. Инструктажите за всяка от тях са подробни и ясно представят конкретната цел във всеки случай. И само една забележка: за да се постигне целта, често трябва да се унищожи конкретен обект, понякога това е например точно определен самолет от няколкото, които стоят на летището. Получава се дразнещата ситуация да се повтарят мисиите, дори и да ти се струва, че задачата е изпълнена. В неуточнено (но близко) време DID ще извади добавка към F-22 ADF с надслов TOTAL AIR WAR, където тази част от играта е основно променена, като е динамизирана кампанията. Вероятно тогава ще разполагаме с разгънат план на мисиите, обединени с успоредно водени битки на земята. Очаква се също TAW да промени и протичането на AWACS, но за това ще говорим по-късно. ***Сраженията*** в F-22 ADF не са залъгалка. Непрекъснато трябва да внимаваш и да не разкриваш до последно позицията си. Към самотната битка с два Миг-21 можеш да пристъпиш с леко сърце, но сблъсъците с два Су-27, Су-35 или Су-37 ще изстискат и последната капка пот от теб и твоя командир на ескадрила. Най-добре атакувай наземни цели; възползвай се максимално от възможностите на F-22 да лети ниско над земята (така е почти неоткриваем), използвай бордовия радар едва в последния момент, защото противникът разполага с ефективна противовъздушна отбрана. Много важно е да си сътрудничиш с командира - той ти осигурява прикритие при нападението на наземните цели. ***Неприятно*** е, но за работата на авиониката на F-22 не се знае кой знае какво. Бордовите съоръжения не реагират по познат начин. Радарът и системата за насочване на огъня функционират по-различно, отколкото в F-15 или F-16 - най-често използваните самолети в компютърните симулации. Всичко е подчинено на условието за ниска откриваемост на F-22(stealth), затова режимите на действие на радара са означени

F-22 fighter AirDominance

Невидим над Близкия Изток

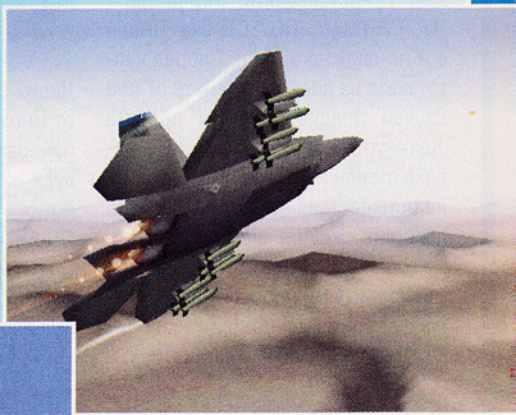
чрез силата на неговото излъчване (EMCOM - EMission CONtrol), което е свързано и с обсега на действие. Опирайки се на данните от радара и системата AWACS (когато тя е достъпна), бордовият компютър сам оценява степента на опасност и прави списък на целите. По-късно целта може да се премести в началото на списъка, ако тъкмо тя трябва да бъде нападната първа. ***Симулацията*** на полета в F-22 заслужава много добра оценка. Всичко е моделирано прецизно. Двигателите си имат своя тяга - ако някой от тях излезе от строя, знае се кой точно е той. Това може да се използва, когато се правят завои с малък радиус на летищните писти при приземяване: изключва се съответен двигател. При ниски скорости маневрите са по-трудни, а самолетът не е толкова стабилен. Повредите на авиониката или крилата са изключително реалистични. Когато се налага самолетът да се приземи по корем (с повреден колесник), най-добре е да се изхвърли въоръжението! ***Допълнителна*** атракция е ACMI (Air Combat Maneuvering Instrumentation). Чрез тази система играчът сам оценява възможностите си във въздушната битка и проверява къде какви грешки прави. Само не забравяй да включиш записа по време на мисията! Друг деликатес е опцията demo: регистрирани фрагменти от мисията, които се възпроизвеждат на монитора чрез системата Smartviuw. Резултатът е, че човек може да не откъсне поглед от екрана с часове.

AWACS

Това всъщност е игра в играта. В режим AWACS се реализира всяка съществуваща мисия в F-22 ADF. Изглежда така. На фона на картата се вижда положението на всички открити от радара на AWACS самолети и по-големи наземни обекти, разделени на съюзнически, неутрални и вражески. Контролът е на ниво ключ, но (засега) това важи само за самолетите, които вече са във въздуха. Като се посочи съответния ключ, се посочва и целта за нападение, ескортиране или идентифициране. Важен елемент е защитата на собствения AWACS и самолетоносачите. Ако играчът иска да се намеси в битката на определено място, достатъчно е да натисне два пъти клавиша на мишката върху избрания F-22, който в момента не участва в сражението, и вече се прехвърля в симулатора. ***Забавлението*** е екстра качество. Непрекъснато все нещо става. Пилотите рапортуват по радиото и отговарят на заповедите от AWACS. Не забравяй да зареждаш самолетите си с гориво! В прозорчето до картата се вижда какво става в същия момент с посочения самолет. Интерфейсът е много прозрачен и издава заповедите по интуитивен начин. Това обаче не значи, че контролът на въздушното пространство е проста задача. В режим AWACS целите на мисията се постигат по-трудно. Едва когато на пазара се появи TAW, на практика ще може да се планира всичко: да се издаде заповед за старт на поредната двойка изтребители от летището; да се подготви атака на бомбардировачи върху избран обект; да се предостави нарочна охрана на бомбардировачите. Няма как, налага се да почакаме TAW още малко.

F-22 ADF

Тази игра е сред особено важните заглавия, които се появиха през 1997 г. Достоен наследник на EF2000! Най-големият й недостатък е липсата на динамична кампания. Ако обаче повярваме на обещанието на господата от DID, не след дълго TOTAL AIR WAR ще е голямата промяна. Геймърите могат смело да добавят в оценката една точка за атмосферата на F-22 (и още една, когато излезе TAW). Тази игра е чудесна! ***F-22 Raptor*** на фирмата lockheed/Martin днес е най-модерният изтребител в света. Конструкцията stealth (ниска откриваемост) му позволява да прониква по-лесно през противовъздушната отбрана на противника. През 2004 г. F-22 трябва да замени самолетите F-15 и да бъде взет на въоръжение като изтребител с въздушно предимство. Действието на авиониката му е оптимизирано от гледна точка на ниската откриваемост, което е значителен плюс спрямо противниковите самолети. Истинските качества на този самолет ще разберем само ако той премери сили например със Су-35, Су-37 или новите Мигове.



Digital Image Design/Ocean

PC WIN'95

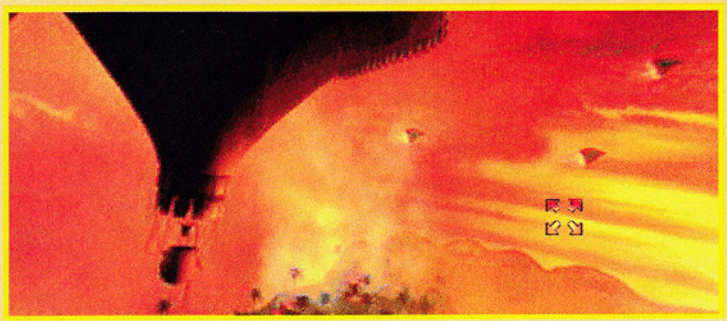
Min. Pentium 166, 16 MB RAM

Оценка 8/10

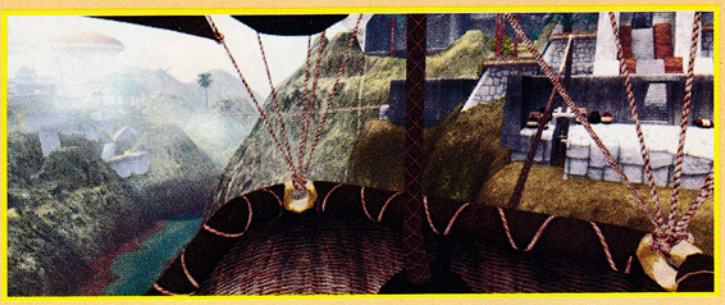
PROJECT JOURNEYMAN 3

Екшън за англоезични души

Тъкмо прехвърлях папките с делата от 1989 година, оформяйки маникюра си с лъжичката за чай, когато в прашасалия ми офис влезе божествено русокосо създание. Първоначално забелязвах само двата диска, полюляващи се смело на предния план на този изумителен образ. От блаженото замайване ме изтръгна потропването на велурената чантичка по плота с нащърбено стъкло на вехтото ми бюро. Дамата се казваше Ребека и аз тутакси разбрах, че няма да е нужен пепелник за гасене на ултратънките й цигари, понеже тя ще се задоволи с и без това прогорения ми килим. ***Искаше*** в срок от три дни да получи пълен анализ на CD, чийто златист блясък намигаше закачливо от



разтворената скъпа чантичка. Дамата приближи, впервайки проучващ поглед в мен. Двата диска се оказаха така близо, че не забелязах кога върху клавиатурата ми са полегнали петдесет бона. С обещанието, че премията за свършената работа ще е още по-сладка, божественото създание отплува от офиса ми, а аз в блажено опиянение се заех с инсталацията. ***Значи*** тъй - JOURNEYMAN PROJECT, аха. Имало е и по-сложни случаи. Според картотеката на досега решените от мен случаи предишните два проекта Journeyman са били екшъни с висока степен на трудност, посветени на пътешествия във времето и... По дяволите, живият спомен за двата полюшващи се диска така блокира мисловните ми процеси, че трябваше да промия гърлото си с яка глътка домашно уиски. Снимките към документацията на двете предишни части (решавани за анонимна организация) подсказваха, че ще си имам работа със завладяващо графично оформление. В това, че техническата страна на трети номер се различава от предходниците му, се убедих, докато се забавлявах с игралното demo, приложено към някакво си списанийце "Top Games", стигнало до моя офис в Ню Орлиън заедно с цялата шпионска поща от Дивия Запад. ***JP3*** не е компилация от множество статични картинки, а панорамен образ с обхват 360 градуса, който се основава на технология като тази в екшъните ATLANTIS И WERSAL (на френската CRYO) или THE HIVE (на американската TRIMARK). Жалко само, че зрителното поле е сбутано на две трети от екрана и панорамата на играта не е така ефектна, както в ATLANTIS, да речем. От друга страна, тук има нови елементи - като светлинни ефекти в реално време, типичен пример за което е ослепителният блясък на Слънцето, буквално заслепяващо те в зенита си. ***Изгледът*** в JP3 не се сменя автоматично, когато се премести курсорът до края на екрана, както става при другите игри, а се активира чрез придържане на левия клавиш на мишката. ***Ако*** техническата разработка не може да се класифицира по познати белези, детективът трябва да се опре на други доказателства. Да вземем такъв сюжет: по мотиви от няколко фантастични заглавия в тази серия екшъни отново оживява Наднационалната Организация за Защита на Времето, която следи дали някой луд изобретател няма да изпрати себе си или друг експериментален обект (например внука си, виж "Encyclopaedia Britannica", раздел "Back to the Future") в миналото. Организацията е обучила няколко специални агенти, с които могат да се мерят само 007, агентите на MIB или героите на "X-files". И то за толкова дълго време, колкото им трябва на нашите агенти да се пренесат в миналото и да извият врата на бабите им. ***Главна*** роля във всички проекти Journeyman играят агентка Номер Три и агент Номер Пет. Тройката най-напред ти е противничка, а после най-неочаквано - твоя съюзничка (дано същото стане и с моята блондинка!). Тук има и мъничко изкуствен интелект на име Артур, когото хората, познаващи предишните части, помнят. Артур е домашен дух, притаен в електронното оборудване на твоя пространствено-времеви скафандър. Задачата му е да проверява дали случайно не си играеш с примките на времето или не вършиш други золуми, както и непрестанно да дудне и да издава неща, които всеки играч би открил сам. Да, сега всички свидетели са на разположение. Тук настъпва моментът за всмукване на поредното питие, та разследването да продължи благоприятния си ход... ***Внимание,*** прекъсване по технически (чети: гърлени) причини. ***При*** детектива всичко трябва да е в идеален ред - включително и дневната доза алкохол, без която



картинките се сливат в едно, а тайните агенти започват да му дишат във врата. ***Дойде*** време да се заемем със сериозните доказателства. Първото и най-важно от тях са трите недефинирани точно предмета, загубени на три места от миналото на човешката цивилизация. Единият е изчезнал от митичната Атлантида, вторият - от Елдорадо, скалната крепост на маите, третият - от един тайнствен тибетски храм. Длъжен съм да събера всички тези доказателства за своята клиентка и тогава сигурно ще успея да спася света от застрашаващата го гибел. ***Второто*** доказателство е един непретенциозен на вид скафандър. Който обаче не е какъв да е скафандър, подмятащ се у всеки пенсиониран гмуркач. Това е пространствено-времеви-трансмутабилен скафандър, т.е. служещ и за пренасяне във времето, и за трансформиране в различни човешки същества. Промяната протича така, че във всеки миг можеш да бъдеш трансмутиран в проследяваното човешко същество на даденото ниво на времето. Ако съзреш например в Атлантида чаровно девойче, което прави глинено гърне, можеш да приемеш неговия вид (на девойчето, умнико, не на гърнето!) и да подемеш флирт с местните жители. Няма да успееш обаче да идеш на планетата Уран, там да се превъплътиш в полуплесенясал ан-

така да довлече бели на красивите атлантидки! ***Да, да,*** ако бях агент 5, бих скочил в миналото и щяха да са ми предостатъчни само трийсетина минути, а нямаше да гния в тая дупка сам и... ах, това дълбоко вдишване на блондинката с нейните планиновидни "дробове"! Пак се унесох... Детективе, внимавай и не се разсейвай, че да не попаднеш извън образа! ***Ей го, на!*** Има свидетели и доказателства; да се зах-

дроид с невинен половинметров рог посред главата, да се завърнеш в Атлантида и в този си вид да поискаш ръката на момичето. Подобни странни номера водят до изкривяване на времето, поради което ще загубиш премията от родната Агенция. Не би могъл също да придобиеш вида на оная красавица и да се обърнеш към нея самата за малко глина, та да си извъртиш гърне. Времето е деликатно нещо, затова човекът трябва много да внимава да не стъпче някое червейче и

ващаме със заподозрените. А те хич не са малко, което поусложнява този иначе симпатичен и гладък случай. Диалог, дрънкане, бърборене и разпитване представляват основното съдържание на тази игра. Това не се влияе ни най-малко от факта, че се движиш сред екзотична обстановка, по оживената алея на една оригинална фабула, вслушан в омайващата атмосферна музика. През цялото време ядро на сюжета са приятните разговори с прадревни хора, чиито кости отдавна са станали на прах. Дори ако напълно липсват надписи, говоримото слово е представено ясно и напълно разбираемо. Известни трудности имат онези, които и бъкел не

отбират от английски: за тях играта не е екшън, а доста мъчен логически ребус. ***Третата*** част е значително по-кратка в сравнение с двете си предшественички. Не толкова по отношение на размерите, защото на четири диска се побира доста нещо, колкото заради простотата, която придава на играта трескаво то нетърпение да се стигне до щастлив край. ***Навярно*** още се чудиш какво е престъплението, за чието разкриване Ребека не се колебае да авансира петдесет бона. И да обещае нещо повече! Трите артефакта, които издирвам за нея, са били откраднати, но аз скачам през пролуката на времето миг преди кражбата и ги отмъквам от крадците. Главните заподозрени са две скарани помежду си космически раси. Какво, не вярваш ли? За наказание, Тома Неверни, ще издам как ще завърши всичко, та да не получиш полагаемия се кеф от тази игра. Значи, когато Петицата намери всички предмети - и сега се дръж! - ще се завърне... *(WARNING, опит да бъде издадена тайната на играта!)*. ***Добре*** де, ще си държа езика зад зъбите. Всеки детектив го знае, само аз дрънкам като кречетало. Ще ми се да ти кажа всичко, но не може. Следят ме непрекъснато, а сега, като узнах толкова много, за мен нещата стават двойно по-опасни. Точно в мига, когато последните редове на copyrighta изчезват от екрана, а JOURNEYMAN PROJECT 3 бавно-бавно ме напуска. Шшшшт! Чуваш ли същото, което и аз? Тези стъпки по стълбището? Сигурно е русокосата. Отчаян съм: дали да отворя Champagne Rosse, реколта 1957, или да вдигна предпазителя на моя Vintage Magnum, модел 1953? Някой ще ме посъветва ли?

Red Orb Entertainment

PC WIN'95

Min. Pentium 90, 16 MB RAM

Оценка 8/10

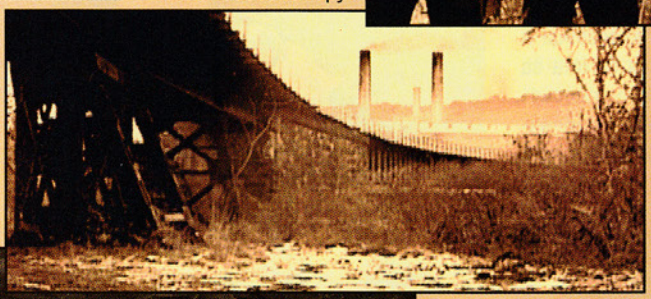
Няколко** дни и няколко безсънни нощи, прекарани с компютъра. Главоболие и чувство за празнота. Последната сцена на BLACK DAHLIA е завършила преди минути. Осем компактдиска, отброени денонощия, край. Празнота. Приятелите решиха, че съм побъркан. Но какво значение има това сега, когато всичко е ясно? Не искам да свърши така. **Не искам изобщо да свършва.

Часове по-късно

В слушалките Apocalyptica, другите се занимават в съседната стая. Трябва да напиша този текст. Добре е веднага да направя оценката, но нещо ме гложди. Може пък да е редно да подходя дистанцирано. Да почакам няколко дни и да напиша суха рецензия. Така е по-лесно. Но има ли идеален изход от тази ситуация? Ще настъпи ли скоро време, когато да подходя спокойно към BD?

Три тайни

Хората открай време са запалени по разни тайни и човешки трагедии. "Титаник" стана легенда, както Троя или Распутин. Хомо сапиенс винаги се е очаровал от болката и смъртта. Странно ли е тогава, че и създателите на BD са решили да заложат на тази слабост на вида ни, примамвайки играчите със сценарий с етикет "окултно приключение". Сядаш, значи, пред компютъра, за да се позабавляваш. Времето ти е кът и смяташ след малко да се захванеш с нещо друго. В паузите между закуската, дневните ангажименти и вечерната телевизия ще разкриеш някаква тайна, ще убиеш няколко типа и ето те герой. Нищо подобно. BD не позволява дистанцирано поведение. Дори не мечтай за това! Старт! Започваш от три неизяснени неща, които наистина са се случили преди половин век. ***В** края на трийсетте години в околностите на Кливланд върлува серийният убиец Torso Killer, който накрая извършва няколко особено брутални убийства. Никога не се разбира кой е бил той и защо е убивал. Подобно на прочутия Джак Изкормвача! Мотивът със серийния убиец е използван в играта RIPPER - детективско киберпънк приключение, което също е излязло от работилницата на TAKE 2 (културна игра за много играчи). Втората тайна е горе-долу от същото време и е свързана със странната секта Братството на Thula, която като че ли е имала тесни връзки с фашистка Германия. След войната пък е убита невероятно брутално изгряващата филмова звезда Елизабет Шорт, която тогавашната преса нарича Black Dahlia. Тялото й е осакатено по начин, характерен за Torso Killer. Този, който стои зад нейната смърт, остава неразкрит. ***Три** тайни, свързани в едно. Три въпросителни. Знае ли някой истината? Тук свършва действителността и започва фикцията: почти шест години от живота на един човек, който се е посветил на преследването на маниакалния убиец.*

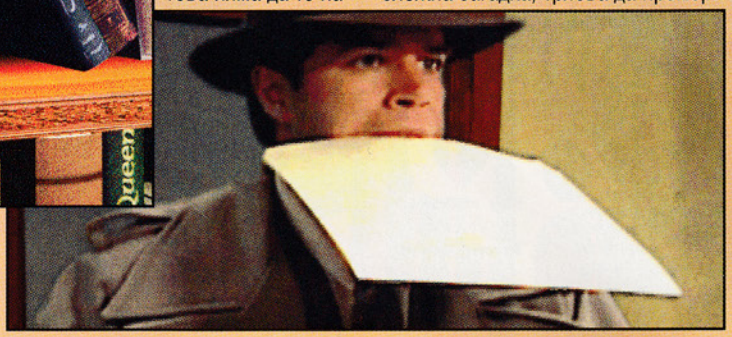


Ролята на живота

Този човек е Джим Пиърсън. Веднага щом завършва образованието си, отива в новосформираната разузнавателна организация, която по-късно ще се трансформира в ЦРУ. И мигом е хвърлен в дълбока вода. Наредено му е да следи дейността на "петата колона" - хитлеристките шпиони в САЩ, но на практика се налага той да се противопостави на могъщото Братство на Thula. Трябва да припомним, че в началото на 1941 г. атмосферата в Съединените щати е много напрегната. За американците войната още не е започнала, но новините от военния пожар в Европа показват, че опасността идва... В началото Пиърсън е просто перспективен младеж, но дадената му задача завинаги променя неговия живот. Налага се той да се посвети изцяло на преследването на убиеца и на издирването на тайнствената скъпоценност, наречена Черната Далия. Който владее Далията, може да управлява света - някак естествено е, че има и кой да иска да притежава този накит на всяка цена. Постепенно Джим разбира: има нещо общо между Далията и маниакалния убиец. ***Именно** с Пиърсън прекарах тези няколко денонощия. Наблюдавах как с течение на времето се променят и външният му вид, и характерът, и отношението му към света. Много ми се щеше той да успее, да се отърве от манията си и да си почине. Но няма как - все пак трябваше да го доведа до края на цялата тази история, макар и да предчувствах, че там не ни чака нищо добро. Пиърсън от началото на BD е съвсем различен от Пиърсън от края на играта. За да изпълни задачата, той плаща прекалено висока цена. Дали си струва? Дали личното благо винаги трябва да отстъпва пред благото на света? Забелязахте ли онова, което открих на втория диск на BD? Пиърсън ми стана близък, толкова близък, колкото никой друг герой на компютърна игра. И друго ме порази още повече - BD ме накара да се замисля по-дълбоко за живота и за разни работи, за които отдавна не бях мислил.*

Триумфалното завръщане

Според скептиците приключенските игри постепенно започват да от-



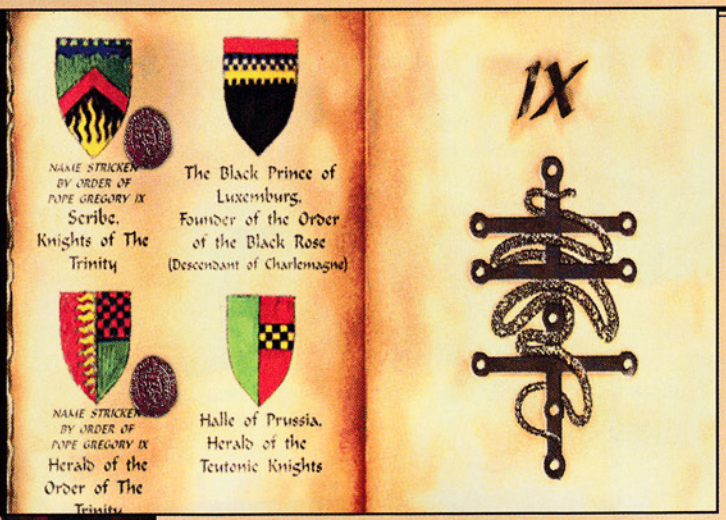
BLACK DAHLIA

химнът на авантюрата

мират. Сега появилата се BD напълно опровергава това. ***Сам*** се убедих, че някаква си приключенска игра може да предизвика в мен чувства на възхищение и преклонение. Е, има и някои "но"..., но няма да ги обсъждаме тук. Как смятате ще ви отговори някой, който е отупал много приключенски игри, ако го попитате какво би искал да му падне на монитора? Със сигурност: нещо силно предизвикателно. Нали знаете как е. Обикновено героят трябва да спаси любимата, съкровището и целия свят, а пътят е удивително прост и не изисква умствено усилие. Щрак тук, щрак там, дъъълъг откос, отново щрак. И т.н. - чак до спиращия дъха край. Действието е така пришпорено, че не само не успяваш да се вживееш в героите, но и оставаш неудовлетворен, защото всичко продължава толкова кратко. На другия полюс са типът безсмислени игри. Заради преувеличено нелогичните загадки в тях трябва да претърсваш терена милиметър по милиметър (и да не ти трепне ръката, че може да пропуснеш нещо крайно важно). Как ще се идентифицираш с герой, който от гума и лагери прави автомобил? И мортаделата да харесваш, това няма да те накара да мечтаеш за втора част само секунда след края на играта. ***Появи*** се обаче BD. Това е моята приключенска игра! Героят, млад и красив мъж, докато решава една сложна загадка, трябва да премери сили с истински трудности. Да реши десетки логически задачи, които се основават на натискане на подходящи копчета, на решаване на главоблъсканици, на изписване на редици от символи. С други думи, ако ще се захващаш с BD, необходима ти е наблюдателност и склонност да разглеждаш и свързваш помежду им факти - подсказвания за решаване на загадките може да има навсякъде. Работата не е лесна. Ако не обичаш да напрягаш малките си сиви клетки и не си търпелив, по-добре не посягай към BD, за да не изживееш момент на раздразнение и яд. Тази игра е екстремално трудна, загадките са изключителни и със сигурност без подсказване не са по силите на мнозина. Решенията са логични и винаги съществуват подсказки за тях. Проблемът е, че те често са така скрити, че е трудно да се намерят или да се интерпретират правилно. ***Съдбовен*** въпрос: Не е ли BD прекалено трудна? Според мен, ако някой е хвърлил много пари за играта, няма да иска да я привърши набързо, а да поседи повечко с нея. Пък и винаги може да се ползват услугите на тези, които вече са я изиграли до края - те едва ли ще се откажат от още един път невероятни преживявания. Невъзможността да се включват надписи малко затруднява, защото музиката понякога заглушава репликите на актьорите. Не е хубаво, но може ли някой да направи приключенска игра (или игра изобщо), която да задоволи всички изисквания на всички геймъри? Идеалната игра е като каноните за женска красота. Всяка оценка е субективна - няма съвършени, обективни критерии. BD твърдо е много трудна. Значи ли това, че ако й занижа оценката, ще отблъсна читателите от нея? Но пък съм сигурен: играта предизвика в мен прекрасни чувства, като след прочитането на добра книга или гледането на филм-шедьовър. Дори ако по средата спреш да играеш и надзърнеш в Интернет или в Top Games за указания, пак те очакват чудесни мигове. ***Управлението*** е лесно. Можеш да се въртиш около себе си, да гледаш надолу-нагоре, предмети се вземат рядко и по елементарен начин. Придвижваш се без усилия, тъй като имаш снимки на сградите, които можеш да посещаваш. Когато преминеш определен фрагмент от играта, за награда получаваш анимация, която показва какво става по-нататък. Сред актьорите в тези фрагменти има и две

следва на 40 стр

кинозвезди (Terry Garr и Denis Hopper) - те се появяват рядко, но са много важни за развитието на действието. При това актьорите играят добре (главната роля изпълнява Darren Eliker). ***Особено*** качество на BD е необикновената продължителност на действието - 6 години. Приключението започва в Кливланд, а през това време Пиърсън посещава Германия, Лос Анжелис, пътува с влак, преживява страшни моменти в тайнствен лабиринт и в страна, извадена направо от кошмарните му сънища. Местностите се сменят като в калейдоскоп. Тяхното богатство и странност са удивителни и за много от изпечените поклонници на авантюрата. Отлично е уловена атмосферата на този период - елегантни влакове, малки кафенета, богато обзаведени хотели. Винаги съм смятал, че вмъкванията, обикновено прекалено дълги и безинтересни, са най-добрият начин "да се убие" и най-добрата приключенска игра. В BD обаче не е така. Вярно е, имам забележки към качеството на използваната bluebox техника - понякога се вижда, че героите са изкуствено натикани в обстановката, - но възможно ли е всичко да се снима в истинска обстановка? Това иска прекалено много пари. Музикалното оформление е разкошно. Потропване на колелата на влака, биене на сърцето, игрива мелодия в бара. Всичко те въвлича в играта и те кара да си още по-ангажиран в изпълнението на задачата. Когато заедно с Пиърсън бях в лабиринта, застанах на място и просто слушах химни на латински. Невероятно е!



Маестро Хичкок

Играта е предназначена за по-възрастни. Тематиката е сериозна, с много насилие и бруталност. Сценарият приятно ме изненада. Това е похвално, защото още от началото се досетих кой е главният негодник. Е, помислих си, накъде сега? Резки обрати в действието? Надменността ми беше наказана. Още преди да се усетя, започнах да ненавиждам убиеца почти така, както го мрази Пиърсън. Сменях дисковете и неспирно се изненадвах. Съвършеното intro ме въведе в атмосферата на безпокойство и страх. Маестрото на трилъра Алфред Хичкок беше казал някога, че филмът трябва да започва със земетресение, а после напрежението да расте. Точно тъй е и в BD. Това не са просто събития отпреди повече от половин век. Заплахата е тук; близка, осезаема и реална. Впечатлението е постигнато без проливане на хектолитри кръв и преобличане на актьорите като чудовища, които изскачат иззад ъгъла с викове "бау". Не липсват събития, които дават необходимата порция напрежение и емоции. Пиърсън има необикновени видения, смразяващи кръвта, той трябва да се пребори с наемен убиец и за пръв път да убие човек. Налице са и романтична, и комедийна линия (историята с двамата просяци на гарата). Както в живота, има тъжни и весели моменти. По пътя към окончателното решаване на загадката срещаш фашисти, убийци, членове на тайнствена секта, келнери, филмаджии, кинозвезди, доносници, агенти на ЦРУ, полицаи... И още, и още! ***Играта*** е върху осем диска, с което бие рекордите в жанра (PHANTASMAGORIA е на седем). Това софтуерно излишество обаче не пречи, защото няма нужда дисковете да се сменят непрекъснато. А и действието се развива толкова завладяващо, че не усещаш кога си свършил поредната част на BD.

Край?

Това е! На лавицата кротко стоят осем диска, а на бюрото лежи лист с бележки за играта. Трябваше да ги използвам в описанието си - подробности за сцени, които са ме впечатлили. Не ги вмъкнах в този текст. Все едно да преразкажа добра картина. Тъгувам за Пиърсън, макар че е глупаво. Допреди малко той беше с мен в стаята и заедно умувахме върху поредната загадка. Сега всичко свърши. Е, имам записани десетина нива на играта и мога да си ги пусна. А мога и да прегледам всичко това още веднъж...

Тъжно ми е. Не защото BD ми допадна толкова. Дълбоко в себе си не съм съгласен с този край. Ако беше захаросан, нямаше да е толкова хубав, но все пак, Пиърсън, това можеше да свърши и иначе...

Take2/Interplay

PC DOS/WIN'95

Min. Pentium 90, 16 MB RAM

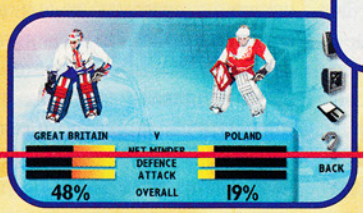
Оценка 9/10

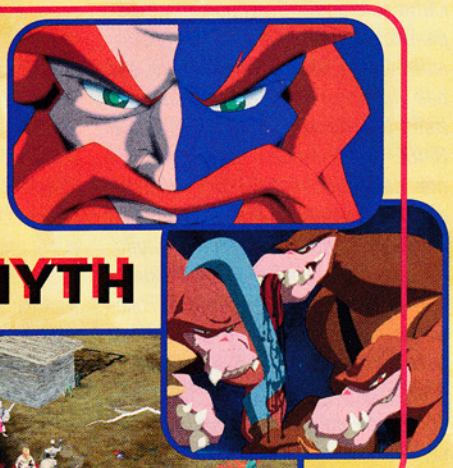
В СЛЕДВАЩИЯ БРОЙ ЧАКВАЙТЕ

STARCRAFT

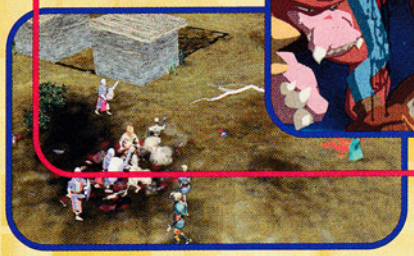
AGE OF EMPIRES 2

ACTUA ICE HOCKEY

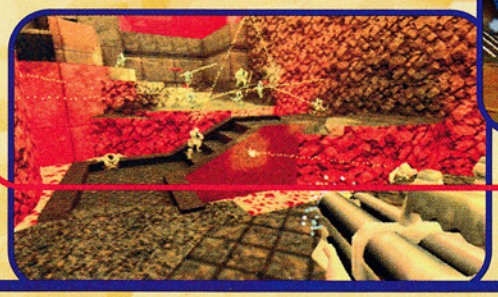


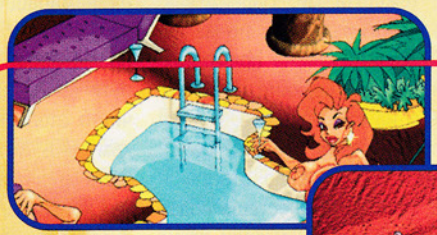


MYTH



QUAKE2 - MULTIPLAYER





WET THE SEXY EMPIRE

Дълга бойна разходка

TOMB RAIDER 2

Няколко встъпителни думи. Тъй като мястото в рубриката е ограничено, няма да говоря за разположението на секретите, но все пак ще кажа това-онова за тях. Във втората част на TOMB RAIDER характерът им е друг. Тук те са представени от цветни дракони: зелен, златен и сив. Ако се съберат всичките на едно ниво, наградата е допълнителна екипировка, най-често пълнители. Големият проблем е да се стигне до тях и те да бъдат локализирани.

Голямата стена

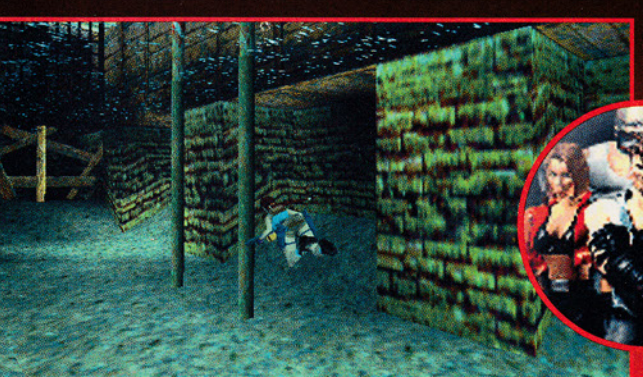
Когато се добрах до водохранилището, отзад ме нападна тигър. Застрелях го и се заизкачвах по Голямата стена от дясната й страна, а по-късно се прехвърлих на лявата. В каменното помещение застанах на решетката на пода, която се счупи под тежестта ми. Паднах във вода, от която излязох в по-малка стая. От едната страна преместих един лост, благодарение на което се озовах на самата стена, където ме нападнаха орли. Избавих се от тях и се приближих до отвора в стената, под който блестеше вода. В нейните дълбини намерих ключ за отварянето на вратата в стената. Зад вратата застрелях три големи паяка, после по стълбата се качих горе, където намерих ключ за вратата, водеща надолу. Тя се отвори към коридор с паяжини, в края на който в по-голямо помещение лежеше скелет. Ръцете ми сами се хванаха за оръжието и правилно, защото ме нападна рояк отровни паяци. Отместих блокиращия камък и се плъзнах надолу. Вървейки до кръста във вода, трябваше да внимавам за свистящите във въздуха каменни дискове. По-нататък притичах по разпадащ се под и без да чакам да се затвори вратата, завих наляво. Започнаха да ме гонят две канари. Прескочих побити колове и паднах в зала по-ниско. Бързо събрах пълнителите за автомата, лежащи до скелет, и хукнах навън от стаята, чиито стени искаха да ме смачкат - през изхода към коридора, намиращ се по-високо в стената. Притичах по падащите плочи, прескачайки косящите всичко по пътя си остриета. Скочих в зала, чиято стена с колове се задвижи към мен. Застанах на преместващата се плоча на пода и така избягнах коловете. Паднах в пещера, където от стена до стена се въртяха две колела с колове. Притичах покрай тях, без да се спирам дори за аптечката - предупреди ме видът на лежащия до нея скелет. Стигнах до огромна пропаст с въже. Застрелях няколко паяка и по въжето се спуснах надолу. Там ме чакаха два тигъра. Приближих се до вратата.

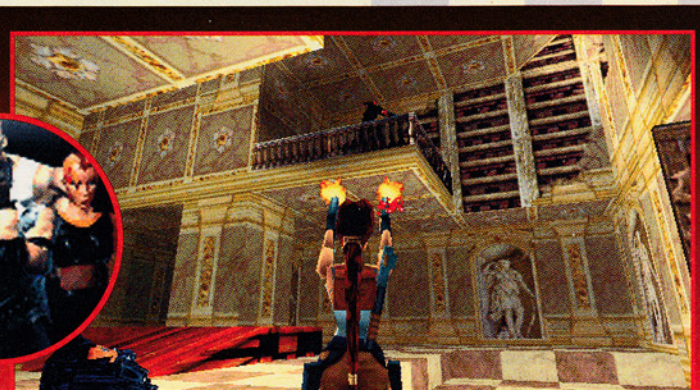
Венеция

Застрелях кучето и веднага след него човека на балкона. Друга такава двойка ме чакаше зад ъгъла. Влязох в помещението от дясната страна, взех осветителна граната, включих шалтера. Изкачих се по стълбата и пак използвах шалтера. На тавана избих два прозореца, защото вратата беше затворена. До човека, когото застрелях на балкона, намерих ключ. Скочих от покрива във водата и преплувах под вратата. Там беше ключалката за намерения ключ и отново шалтер. Потеглих с моторница, която завързах веднага за брега. Там пък ме нападна поредният негодник, от когото остана един автомат. Върнах се при горната сега вече отворена врата. Убих кучето, а в края на стъкления коридор преместих железопътната стрелка. На връщане счупих прозореца и по балдахина се добрах до новоотворила се врата. Лостът зад нея отвори път за моторницата. Доплавах до тъмни коридори и запалих осветителната граната. Пътят водеше напред, после надясно, където ме чакаше скок от водопада, сетне отново надясно, чак до мястото, където можех да швартовам. Оставих обаче моторницата малко по-далече от лоста. ***Счупих*** стъклото и убих стоящия зад него тип. Преместих лоста и по стълбата стигнах до по-горното ниво. Там ме чакаше моторницата заедно със скрит под водата лост, който отвори портата. Излизайки от тунела, завих наляво и доплавах до гондолата. Там слязох от моторницата и скочих на моста по-горе. Отървах се от тип, размахващ тояга, и от кучето му, след което завих надясно, където отново ме чакаше малко стрелба. До тялото на другия тип намерих ключ за близката врата. В помещението зад нея скочих надолу и преместих шалтера. Стъпки горе издадоха поредния тип с лоши намерения. Върнах се на моста и профилактично застрелях човека при другата моторница от дясната страна. С моторницата се отправих по посока на часовника. В последния момент забелязах мините и скочих. Моторницата отплава към тях и избухна. Върнах се при втората моторница и завих към изхода на тунела. Преплавах покрай него, но веднага след ъгъла трябваше бързо да изскоча, за да се отърва от стрелящия по мен тип. Плавах през Венеция, докато стигнах до второто пристанище с гондоли. Едва изскочих от моторницата, и ме нападна човек с тояга. Преместих лоста в помещението, от което излезе. Отидох до вратата, която той отвори, и намерих зад нея ключ. После се метнах по стълбата нагоре, където убих човек и куче. Лостът ми отвори портата. Доплавах до пристанището, където бях намерил втората моторница, и използвах ключа. Убих един тип и превключих шалтера, което повдигна решетката. Потърсих с моторницата залив, до който мога да се добера. Там ме чакаха поредният тип и шалтер. След като го превключих, започна да бие часовник, същият, пред който бяха мините. Дадох газ на моторницата и, използвайки стапела при една от стените, прелетях през две витрини. По най-краткия път поех към портата под часовника.

Скривалището на Бартоли

Швартовах моторницата на първото срещнато пристанище и поех по стълбите нагоре. Превключих шалтера и се върнах при отворената





NO EXIT???

вече голяма врата. В залата, в която влязох, гръмнах двама типа. Внимателно минах покрай статуите с мечове в ръка. Преместих лоста на края на коридора и се върнах в главната зала. Зад прозореца лаеха две кучета, които ме нападнаха, щом счупих стъклото. В помещението, където дебнеха кучетата, намерих няколко полезни дреболии. В голямата зала скочих на горната площадка, преместих гредата така, че да мога да премина, и скочих на площадката, от която преди това ме обстрелваха. По стената стигнах до балкона, откъдето застрелях типа на съседния балкон. Със скок се хванах за балдахина отляво, после прескочих на другия балкон. Така достигнах портата, която беше отворил лостът зад статуите. Веднага след вратата ме нападнаха две кучета. В следващата зала ме причаквaше поредният нападател, а зад прозореца още един. През балкона стигнах до затворената стая вдясно. Още щом счупих прозореца, се появиха двама нападатели с кучета. Когато свърших с тях, натиснах един камък на камината. Намерих се в тунел, в края на който трябваше да скачам във водата. Предпочитах скока пред режещите острието. Едва излязох на кафявата платформа и огньовете изгаснаха, но само за малко, така че трябваше да побързам. В голямата зала с камината се справих с две кучета и техния господар. По полилеите се добрах до първия лост под тавана. Той промени височината на окачване на полилеите. Вторият лост отвори скривалище с ключ, до което се добрах по полилеите, а третият, до прозореца, отвори един люк малко по-далече. Добрах се до люка, минавайки зад прозореца. Скочих във водата, където преместих лоста. Осветителната граната извади от мрака ключалка, на която ставаше последният намерен ключ. Застрелях типа, който излезе от стаята пред мен. Там се покатерих по лавицата с книги и преместих лоста. Отляво се отвори врата. Приближих се и застрелях типа зад нея. По лавиците с книги се качих горе. Счупих прозореца и се плъзнах по балдахина. Скочих на стената, а от нея - на другата страна. В помещението застрелях един и взех ключа за бомбата от подиумчето. Вратата в стената се отвори сама, а зад нея чакаха поредните нападатели. Върнах се на кръстовището и преместих лоста, отваряйки дясната, вече последна врата. Там имах престрелка с двама. Когато те вече лежаха мъртви, скочих във водата, а после по стената се добрах до детонатора. Използвах ключа. Гръмна, светна и стената отсреща отиде в историята. Избухването привлече вниманието на един тип, който също незабавно премина в историята. Влязох в разрушената сграда и намерих пътя към покрива. След това отидох до наклонената площадка и се спуснах по нея надолу.

Театърът

Скочих във водата и отплувах наляво, справяйки се по пътя с един тип, който ме обстрелваше. По стълбичката се покатерих нагоре, където преместих един лост, скрит така хитро, че да не го забележа веднага. Той отвори един люк на покрива на близката сграда. За да стигна до него, трябваше да се върна до мястото, откъдето започнах. Внимавайки за люлеещата се касетка, скочих в люка. В помещението, където се приземих, убих един негодник и взех един ключ. Заинтересувах се от витража вляво. С няколко скока отидох до него и това беше краят му. Слязох внимателно от парапета, за да не се набия на стърчащите колове, и се отправих наляво към поредната стълба. С ключа отворих вратата в края на тъмния коридор. По-нататък ме очакваше бяг над пропаст по изгнили дъски, които изглеждаха сякаш всеки момент ще се разпаднат. В края на коридора застрелях един, спуснах се по ръба и увиснах. Веднага се повдигнах обратно, защото видях един тип с кучета. Застрелях ги отгоре. Скочих на платформата, на която се люлееше поредната касетка. Запалих осветителната граната и на блясъка ѝ преместих лоста, което ми откри път към вътрешността на театъра. За да отида по-нататък, трябваше да преместя още два лоста до входа. Слязох долу и дръпнах шалтера. Когато се връщах нагоре, се срутиха камъни. По стълбичката стигнах до главната зала. Театърът, макар и разрушен, беше пълен с любители на оръжието. Те имаха и кучета. Слязох едно ниво по-надолу - там, където беше мястото на ключа и където застрелях типа. Продължих наляво и през шахтата скочих още по-надолу. В коридора дебнеха човек и куче. Стигнах до трите прозореца, които бях избил, и слязох в долното помещение. Натиснах шалтера и се приплъзнах към вентилационните канали. Веднага скочих и се хванах за лавицата така, че да не попадна във витлата на големия вентилатор. Вдигнах ключа. После по вентилационните канали се добрах до помещението с блока, който преместих, за да разкрия шалтера. През вратата премъкнах блока в близкото помещение. Избих прозореца и на домъкнат вече блок сложих този отгоре. Покатерих се по импровизираната пирамида. Веднага използвах ключа, а после отидох на сцената, от лявата страна. Дръпнах шалтера и, внимавайки за падащи чували, преминах на дясната страна на сцената, но не влязох в залата. Вместо това скочих на платформата, път към която ми беше отворил последният шалтер. В залата ме очакваха двама размахващи тояги негодници, които застрелях отгоре, без да [illegible]. Скочих, хванах се за ръба на стената вляво и се добрах до шалтера, спускащ подвижния мост. Горе включих поредния шалтер и скочих в люка с водата. Бродейки по водата, намерих най-напред шалтер, а после липсващия елемент на асансьора. В театъра се качих на най-високия етаж и там се насочих към левия коридор. Нападнаха ме две кучета. Поправих асансьора и изчаках, докато той слезе надолу. Тогава скочих нагоре, внимавайки за острите ламарини, и взех уз-ата. Пак извиках асансьора, но този път го използвах. Долу веднага употребих новите автомати, след което изпратих асансьора нагоре. На дъното на шахтата имаше вода. Скочих в нея. Там намерих един чип, след което преместих лоста до подводната решетка и се покатерих вътре в театъра. Отправих се към контролната зала в най-високата част на театъра, използвайки отворените преди това врати. След като поставих чипа в развалените механизъм, завесата се вдигна. Появиха се няколко посетители. В помещението с касетките отместих онази, която се намираше под лампата. Включих намерения шалтер и се качих горе, минавайки край лампата. Завесата беше вдигната, благодарение на което се добрах до втория балкон. Включих шалтера и, пазейки се от чувалите, скочих. В предната зала с касетки ме чакаше самият голям шеф с кучета. Беше оставил гранатомет. Направих обиколка по залата и вляво от входа намерих шалтер. След като го включих, се отвори врата, водеща към самолет.

(Следва)

Core Design/Eidos

PC WIN'95

Min. Pentium 100, 16 MB RAM

Оценка 7/10

LONGBOW 2

Разнородни са задачите, които се поставят пред съвременните бойни вертолети. Това са най-вече разузнаване, бързо транспортиране на сухопътни войски в района на бойните действия, евакуиране на ранени, спасителни мисии. Работа на хеликоптерите е и да премахват бронетанкови войски, командни и свързочни центрове, позиции на артилерията и на противовъздушната отбрана. За да стане това, нашите въздушни войски имат три типа вертолети. В зависимост от операцията получаваме на разположение един от тях. AH-64D Longbow Apache е универсална машина, предназначена за изпълняване на всякакви бойни задачи. OH-58 Kiowa Warrior е за разузнаване и лека поддръжка на сухопътни войски, а UH-60 Black Hawk - за транспортни мисии.

МАШИНИТЕ

AH-64D Longbow Apache

Производител: Boeing Corp., USA. Модернизирана версия на AH-64A Apache. Без съмнение - един от най-модерните щурмови вертолети в света. Основното му предназначение е да премахва бронетанкови войски на противника, но заради разнородното му въоръжение може да се използва при всички възможни ударни операции. Изпълнява задачите си както денем, така и нощем. **Най-важно оборудване:** милиметров радар на фирмата Westinghous; системи TADS/PNVS; система AN/ALQ-144, която смущава полета на ракетите с топлинно насочване; системи A/AVR-2, предупреждаващи за осветяване с лазерни лъчи и за засичане от радиолокационната станция AN/APR-39A. **Въоръжение:** оръдие M-230 кал. 30 mm (1200 бр. муниции); противовъздушен снаряд с малък обсег на действие AIM-92 Stinger (4 бр.); на четири възела: топлинно насочвани ракети AGM-114A Hellfire/AGM-114C Hellfire II (8 или 16 бр.). **Приложение:** премахване на бронетанкови войски и бронетранспортьори, унищожаване на леки укрепления (например наземни бункери), унищожаване на цели с важно тактическо значение (командни и свързочни центрове), унищожаване на позиции на артилерията и противовъздушната отбрана, пряка поддръжка на сухопътните войски, ескортиране на разузнавателни и транспортни (спасителни) мисии.

OH-58 Kiowa Warrior

Производител: Bell, USA. Въоръжена версия на вертолета Bell 406, предназначена за разузнавателни задачи. Оборудван със специални системи за радарно засичане и осветяване на целите с лазерни лъчи (MMS, разположени в специална гондола над пропелера). Може да работи съвместно със секцията AH-64 като вертолет-"ловец", който предоставя цели на ударната секция ("убийците"). Приспособен е да действа през нощта. **Най-важно оборудване:** пакет MMS, който съдържа тв- и термовизионна камера, лазерен далекомер и екран с изображение на целите (автоматично следене на целта); ANVIS/HUD, AN/ALQ-144 (система за смущаване на полета на ракетите с топлинно насочване), A/AVR-2 (предупредителна система, че има осветяване с лазери), AN/APR-39A (предупредителна система, че има засичане от радиолокационна станция). **Въоръжение:** в 2 възела са възможни различни комбинации: контейнер M2AC (картечница кал. 12,7 mm), топлинно насочвани ракети AGM-114A Hellfire (2), противовъздушни снаряди с малък обсег на действие AIM-93 Stinger (2). **Приложение:** тактическо разузнаване, координиране дейността на ударната секция, лека поддръжка на сухопътните войски.

UH-60L Black Hawk

Производител: Sikorski, USA. Армейска версия на вертолета S-70. Извършва най-вече нощни транспортни и спасителни задачи. **Най-важно оборудване:** система за смущаване на полета на ракетите с топлинно насочване AN/ALQ-144; предупредителна система за засичане от радиолокационната станция AN/APR-39A. **Въоръжение:** или картечница M60D, кал. 7,62 mm (4000), или картечница M134 Minigun, кал. 7,62 mm (4000). **Приложение:** транспортни мисии; прехвърляне на пехота близо до театъра на бойните действия, прехвърляне на спецгрупи дълбоко в тила на противника и тяхното евакуиране, прибиране на ранените, снабдителни пратки.

Системите

Longbow

TADS (Система за откриване и маркиране на целите): комбинация от лазер, усилвател на образа и инфрачервена камера. Данните от детекторите се обработват с компютър, за да стигнат до системата за командване на огъня. Чрез TADS могат да се засичат такива цели като войник, стрелящ с противовъздушни снаряди, които са неуловими от радарите. TADS позволява да се наблюдава теренът пред вертолета с телевизионна камера (а в инфрачервената област и с DVO - оптична система за пряко наблюдение), което означава ефективни действия през нощта и в условия на лоша видимост. Обективът на TADS се движи с джойстик, след като се натисне и задържи ALT. Зрителното поле на TADS е 220 градуса по хоризонталата, 30 градуса нагоре и 60 градуса надолу. TADS е незаменима при засада или когато атакуваните обекти не се засичат с радар (примерно палатки или пехота), а също и щом от подалеч трябва да се огледа силно охраняван обект. Лазерът в TADS осветява целите на ракетите Hellfire от стария тип. **FCR:** система за локализиране и маркиране на целите и за насочване на огъня чрез радара над главния пропелер на Longbow, което позволява да се сканира пространството пред вертолета от укритие. Радарът има обхват от около 50 км, но на практика най-полезен е обсегът от 10 км. Благодарение на компютърната обработка на данните FCR запомня къде са разкритите обекти. Тази възможност на радара позволява на Longbow да стои в укритието си до последния момент и да проведе светкавична атака от дистанция, която му осигурява минимален контакт с противовъздушната отбрана на врага. **ASE:** система от устройства, които увеличават шанса на вертолета да оцелее на бойното поле. Състои се от детектори на облъчването с радарни и лазерни лъчи, противорадарни и противоракетни устройства (действат на главите на ракетите с топлинно насочване - IR), устройство за изстрелване на chaff-ове и система за охлаждане на отработилите газове (Black Hole), която умалява топлинната следа на вертолета. ASE определя дали вражеският радар е в режим "търсене на цели" или режим "следене" и в зависимост от ситуацията самостоятелно решава да противодейства на радара по електронен път или чрез изстрелване на chaff-ове. Ако вертолетът е атакуван от ракета, насочваща се към източника на топлина (IR), заработва устройството Disco Light - то излъчва лазерни лъчи, които да заслепят ракетата. И друго: ASE показва на MFD обхващаната от активния радар на врага територия, като предупреждава визуално и звуково за опасността. **PNVS** (Pilots Night Vision System): допълва описаните по-горе три системи. Разположена е над TADS. С нея се управлява вертолетът нощем и в условия на ограничена видимост. *Информацията* от четирите системи се подава на два монитора MFD в кабината на пилота - на предния дисплей (Upfront Display) и на дисплея IHADSS, поставен в шлема и съот-

ветстващ на HUD в самолетите. Екраните MFD визуализират също данните от ASE, радара/FCR, FLIR (инфрачервената камера), DTV (тв-камерата) и TSD (дисплея на тактическата ситуация - опростена карта с разположението на обектите, открити от TADS и FCR). Най-важна е информацията от ASE и TSD. Затова добре е на единия екран да се виждат данните от ASE (оптимален обсег 25 километра), а на другия - от TSD. Универсалният режим на IHADSS е Cruise, т.е. предният дисплей да се включи в режим "идентифициране на целите".

Kiowa

MMS е функционален еквивалент на TADS. Действието й е подобно, но нейното зрително поле е по-широко - 360 градуса. Като се имат предвид задачите на Kiowa - ориентиране и разузнаване, - това е отлично оборудване. Стоейки в укритието си, Kiowa идентифицира целите и контролира бойните акции от голямо разстояние, без да се излага на огъня на противовъздушната отбрана или на нападение на неприятелски вертолети.

Сигнализационната система за опасност е по-опростена в сравнение с тази на Longbow. На практика се свежда до предупреждение към пилота да се пази от вражески радар или лазер. Средствата за противодействие са устройства, които разстройват дейността на радарите и на ракетните глави IR, но те не са така автоматизирани и интегрирани като в Longbow. Да не забравяме, че Kiowa не е щурмови вертолет - по-добре е унищожаването и подпалването да се оставят на големите момчета. Kiowa може да изпълнява задачи през нощта. Навигацията се облекчава от електронна карта, която непрекъснато показва положението на вертолета на терена.

Black Hawk

На този вертолет няма система за водене на бой. Той притежава само апаратура, която предупреждава за опасност от противовъздушната отбрана на врага, а също и устройство FLIR за нощни полети.

ВЪОРЪЖЕНИЕТО

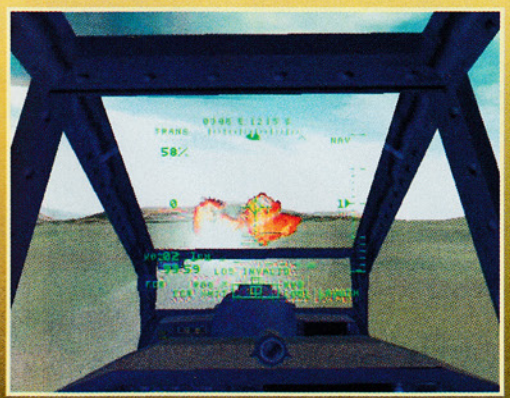
Насочвани ракетни снаряди **AGM-114 Hellfire**. На разположение са два типа ракети. По-старият модел с лазерно насочвана глава изисква да се освети целта с лазера на вертолета. Новият тип Hellfire IIR имат глава, която се насочва с радар, което ги прави по-ефективни и по-устойчиви спрямо външни въздействия. Ракетите Hellfire са предназначени главно за унищожаване на танкове. Те са на въоръжение при вертолетите Longbow и Kiowa. Ненасочваеми ракетни снаряди **FFAR 70 mm (Hydra)**. В играта са достъпни три вида. M151 HE - осколъчен, използва се най-вече срещу пехота, леки транспортни средства и слабо укрепени структури. M261 MPSM - съдържа субмуниции, подходящ срещу пехота и бронетранспортьори. M264 RP - димен, основната му задача е да посочва цели за артилерията. Снаряди FFAR има във вертолетите Kiowa и Longbow. Противовъздушен снаряд с къс обсег на действие **AIM-92 Stinger**. Добър е за битки с вражески вертолети. Значително по-малко полезен е срещу самолети. В арсенала е на вертолетите Longbow и Kiowa.

Освен това:

Longbow е въоръжен с оръдие M230 Chain Gun, калибър 30 mm. Употребява се при атака на пехота, леки бронетранспортьори, автомобили. **Black Hawk** носи на борда си две картечници. На разположение са два типа: тежка картечница FN 0.50 Browning M2, калибър 12,7 mm и картечница M134 Minigun, калибър 7,62 mm. Картечницата M2 е по-ефективна срещу леките транспортни средства - има по-голям обхват (благодарение на по-големия калибър), но сравнително малка скорострелност. M134 има по-малък калибър и обсег, но пък изстрелва около 6000 куршума в минута, което може да е решаващо при сблъсък с пехотата.

БЕЗОПАСНОСТТА

Полетът в красив, слънчев и мирен ден несъмнено е приятно занимание и ако няма технически проблеми - не е особено труден. Ако това обаче е боен полет над противникова територия, могат да възникнат ред опасности: атака на самолети-изтребители, щурмови вертолети, противовъздушна отбрана или от всяка друга бойна единица на врага, която притежава възможност да открие огън (пехота, танкове и т.н.). Наистина не е лесно да се елиминират съвсем подобни "близки срещи" примерно в планинските райони на Афганистан, но все пак нещо може да се направи, за да се намали до минимум честотата им, както и да се заеме най-добра позиция. ***При*** полет над територия с бойни действия добре е да се прилага принципът "Лети ниско и бавно". Когато се прелита над огневи точки, височината не бива да надхвърля 30-50 стъпки. Тази височина остава под обсега на повечето радарни станции. Понеже на толкова малка височина и при такъв терен сензорите на вертолета са с ограничен обсег, отвреме навреме той трябва да се издига на височина 200 стъпки, за да актуализира данните на FCR и TSD. Внимание: подълтият престой на тази височина (200 стъпки) в 99% от случаите привлича вниманието на вражеската авиация (Mig-29, Su-25). ***При*** полет над територия с бойни действия скоростта не бива да е над 50 възела. Първо, защото ако вертолетът е прехванат от радар, наблюдаващ терена, може да бъде идентифициран като обикновено цивилно транспортно средство. Второ, появата с прекалено голяма скорост на позицията за атака пречи на откриването, идентифицирането и локализирането на целите, което може да предопредели изхода (успех или неуспех) на мисията. ***Когато*** си над планина, не лети над върховете, а се старай да ги заобикаляш, дори ако това солидно удължава пътя ти. Полетът над високи възвишения изисква набиране на височина, а това води до засичане от радари на противника. Пък и зад такива възвишения често се крие противовъздушна артилерия. Натъкването на противовъздушна артилерия при такива случаи обикновено завършва с писмо от Министерството на отбраната до семействата на пилотите. ***Падне*** ли ти, използвай всеки път по време на полета естествените (природни) укрития - възвишения, долини, каньони. Когато летиш през каньон, не се придържай към дъното му, а към някой от склоновете, горе-долу на половината от височината му. Така избягваш засичането от по-високо летящ самолет. От бързите самолети обикновено се наблюдава зорко дъното на каньона, като се пренебрегва онова, което става по склоновете му. Освен това летящият по този начин пилот на вертолет може да реагира, ако бъде засечен от противника или дори улучен (повече място и време за реагиране). ***Възнамеряваш*** ли да правиш рязък завой вдясно, помни че наблизо, на десния фланг, би трябвало да се намира фланговият. Той може да не забележи достатъчно бързо твоята прекалено чевръста маневра и да я докарате до сблъсък на двата вертолета. Ако пък рязко насочиш носа на вертолета нагоре, това води до накланяне вдясно и в крайна сметка - до същия предходен резултат.



Jane's/EA

PC WIN'95

Min. Pentium 133, 16 MB RAM

Оценка 9/10

X-WING vs. TIE FIGHTER
balance of power
От двете страни на барикадата

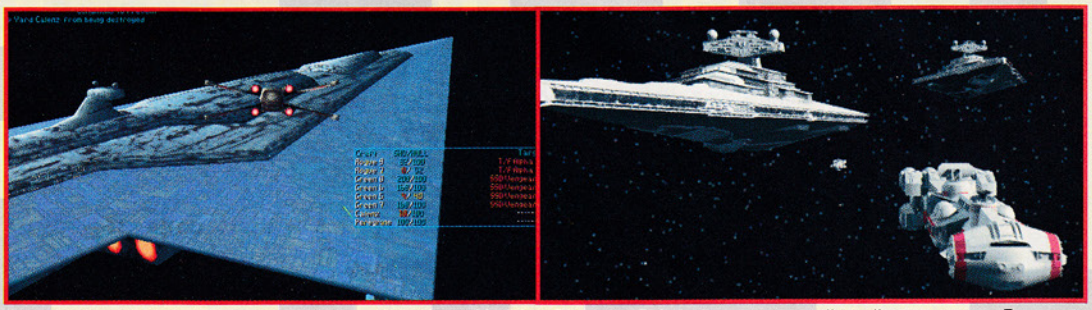
Spreading the rebellion

Мисия 1: Evacuate Rebel Base near Gelgelar. *Кораб: Z-95.* ***Цел на мисията:*** **1.** Изпълнение на задачата от транспортьорите Medium и совалката Raven. **2.** Защита на контейнерите. *Нападащите* транспортьора Interceptori излитат от унищожителя Rage. Щом корабите ти наближат ISD Rage, използвай срещу него снаряд Magpulse. Всеки път той обезвреждa за 30 секунди бойните системи на унищожителя. ***Мисия 2:*** Protect arriving wounded from Geigelar Base. *Кораб: jw.* ***Цел на мисията:*** **1.** Успешно вкарване в дока на транспортьорите Medium, на корелианския транспорт и на совалката Compassion. **2.** Изпълнение на задачите от Nebulon B Redemption. *Главната* заплаха за твоите големи кораби са групите Tie бомбардировачи Гама и Делта. След като бъдат унищожени, от хиперпространството изскачат една след друга вълни от Assault Gunboat. С останалите имперски изтребители се занимавай, само ако не си зает или като им паднеш на мерника. Този съвет важи и за останалите мисии. ***Мисия 3:*** Escort conwoy through the Halbra System. *Кораб: X-W.* ***Цел на мисията:*** Изпълнение на задачата за 66% от бунтовническия конвой и ESC Galallant. *В* началото отстрани са четирите последователни вълни от Assault Gunboat Tau. После с цялото ято изтребители оправи бомбардировачите от групите Бета и Гама. ***Мисия 4:*** Retrive supply containers from Gelgelar Base. *Кораб: X-W, B-W, Y-W.* ***Цел на мисията:*** **1.** Да бъдат принудени да се оттеглят VSD Stormhawk и Nebulon B-2 Harpy. **2.** Обезвреждане на платформата XQ5 Hormuuz. **3.** Инспекция на всички контейнери от тип I. **4.** Изпълнение на задачата от Heavy Liftery. **5.** Защита на CRS Liberty. *Летейки* с X-Wing, ти си ескорт на изтребителите и CRS Liberty. Най-опасни за теб са T/A Zeta. Точка трета е най-добре да се изпълни, след като се унищожат всички вражески единици. ***Мисия 5:*** Recon Imperial Fleet near Almaran. *Кораб: A-W.* ***Цел на мисията:*** **1.** Инспекция на всички кораби на Империята. **2.** Унищожаване на имперските носители на бойни глави. *Главите* са разположени без правила, но винаги са в една и съща група кораби. Модифицираните корвети и Modular Conveyers унищожавай откъм двигателите - оттам те не могат да те обстрелват с лазери. Ако ти останат за инспекция само унищожители, можеш да прехвърлиш енергия от лазерите към двигателите, за да можеш да бягаш от по-малките кораби. Най-накрая за първи път на симулатора ще се появи и Звездният суперунищожител - и на него ще му дойде времето... ***Мисия 6:*** Ambush imperial forces in the Goff System. *Кораб: X-W, A-W, B-W.* ***Цел на мисията:*** **1.** Унищожаване на ISD Conqueror и ISD Nemesis. **2.** Принуждаване да се оттегли ISD Compellor. **3.** Защита на CRS Liberty и CRL Condor. *Тази* мисия е типичен пример за имперската доктрина. Силата е в количеството. Използвай всички традиционни козове, както и тези от A-wing, но внимавай за непредсказуемите T/A и неутрализирай поредните атаки на бомбардировачите и Gunboatовете. ***Мисия 7:*** Captur the INT Compellor. *Кораб: X-W, B-W.* ***Цел на мисията:*** **1.** Унищожаване на всички оръдейни гнезда. **2.** Изпълнение на задачата от Assault Transport Lomcevak. **3.** Отвличане на INT Compellor. *Основното* е изненадата. Летейки на X-wing и използвайки крилатите, унищожи разположените около ремонтната станция оръдейни гнезда. После бързо се придвижи към входовете на станцията и унищожи докуващия там Tie Advanced от ескадрона Avenger. След тази операция спокойно елиминирай Gunboatовете, но внимавай за появата на транспортьорите Сигма, на които им се ще да провалят акцията за прихващането на Interdictor. ***Мисия 8:*** Escort Interdictor to Airam factory near Mobetta. *Кораб: jw.* ***Цел на мисията:*** **1.** Унищожаване на всички имперски единици. **2.** Пристигане на SC Peregrine. **3.** Защита на INT Compellor. *Типична* вършитба! Първо обърни внимание на Advanced Zeta. Щом Gunboatовете обездвижат Interdictor, ще се появят три Assault Transport. Победи ги заедно с крилатите. Важен за съдбата на мисията е моментът на появата на двете корвети Gotal. Трябва да ги унищожиш преди да избягат. ***Мисия 9:*** Protect Gravity Well transfer at Mobetta. *Кораб: A-W, B-W.* ***Цел на мисията:*** **1.** Унищожаване на всички имперски единици. **2.** Защита на INT Compellor и MSC Pelegrine. *Първи* ще ударят ескортните транспортьори. Опитай се да улучиш колкото може повече от изстрелваните от тях снаряди, а после унищожи и тях. Другата важна цел са бомбардировачите и мощните транспортьори Assault. ***Мисия 10:*** Intercept Imperial reinforcements near Derilyn. *Кораб: X-W, B-W.* ***Цел на мисията:*** **1.** Унищожаване на всички кораби на Империята. **2.** Защита на CRS Liberty и MSC Pelegrine. *Пилотирайки* X-wing, задачата ти е да пазиш B-wingовете. Концентрирай усилията си и тези на крилатите върху изтребителите. ***Мисия 11:*** Respond to attac on Airam factory at Mobetta. *Кораб: jw.* ***Цел на мисията:*** **1.** Изпълнение на задача от група транспортьори Medium. **2.** Защита на фабриката X-7 Gallofree. *Имперските* сили, разгневени от малката изненада, хвърлят срещу фабриката на съюзниците на бунтовниците сериозни сили. Това е една от най-трудните мисии и практически няма рецепта за завършването й. Разчитайте на маймунска сръчност и на отлична ориентация на бойното поле. Главното е да се задържат четирите групи T/B. Те често успяват да изстрелят снаряди, които няма да долетят до целта си. Трябва да се раздвояваш и разтрояваш. А за да не ти е много скучно, срещу съюзническите пилоти ще застанат още два унищожителя, три корвети и десетки изтребители - включително и групата T/A Avenger. ***Мисия 12:*** Protect resupply operation in the Kuras Drift. *Кораб: X-W.* ***Цел на мисията:*** **1.** Инспекция на всички контрабандистки кораби. **2.** Изпълнение на задачи от CRL. **3.** Изпълнение на задачи от Cargo Ferry Lundy и Orrian. **4.** Защита на R&D Facility Attila. *С* T-wingовете се заеми чак след като идентифицираш 88% от контрабандистките кораби. Щом ги унищожиш, се появят Assault Gunboatове, а от противоположната страна долита корветата Lothar. Зареди цялата енергия в двигателите и я идентифицирай, преди да бъде унищожена от ISD Wasp. След успешната акция се разбий на палубата на унищожителя. Така ще се озовеш близо до атакуваната от Gunboatовете станция. Когато е възможно, унищожавай изстрелваните от тях торпеда. В края на мисията отклони огъня на унищожителя от станцията. ***Мисия 13:*** Capture rival leader at Aiqwin 4. *Кораб: X-W, B-W.* ***Цел на мисията:*** **1.** Да не се позволи влизането в дока на совалката S-71. **2.** Инспекция на DREAD Kala'din. *Игнорирай* всички атакуващи те кораби и се добери до търсещата док совалка S-71. После идентифицирай DREAD. След малко ще се появи корветата Storm. Защитавай я до момента на скока й в хиперпространството. Ще я атакуват Gunboat-ове, а теб ще те заплашват десетина изтребителя и огънят от ISD Rage. ***Мисия 14:*** Rescue Airam conscripts near Dega. *Кораб: B-W.* ***Цел на мисията:*** **1.** Инспекция на всички търговски кораби. **2.** Унищожаване на всички товарни кораби. **3.** Залавяне на новобранците. *Идентифицираните* търговски кораби веднага ще бъдат атакувани от останалите B-W. Не допускай някой от тях да стигне до SSD. ***Мисия 15:*** Destroy SSD Vengeance. *Кораб: X-W, B-W.* ***Цел на мисията:*** **1.** Унищожаване на SSD Vengeance. **2.** Защита на фабриката Calenz. *Унищожи* четирите транспортьора Assault, които атакуват CRS Liberty. Връщай се при фабриката и я пази от бомбардировачите. Едва тогава можеш отново да се включиш в битката около SSD. Когато нейните щитове паднат, ще се появи натоварената с избухливи материали корвета Thunder, която ще иска да се разбие на борда й. За целта унищожи генераторите на поле на борда. След успешния сблъсък на корветата закови серия бойни глави и невъзможното ще стане. SSD Vengeance става на звезден прах, а ти - герой на ескадрон Rouge!

Imperial task force Vengeance

Мисия 1: Take prisoners near Blair Cluster. *Кораб: Tie Interceptor, Tie Bomber, Tie Fighter (този състав е задължителен до мисия 7 включително).* Цел на мисията: **1.** Абордаж на всички вражески транспортьори. **2.** Връщане в базата на всички транспортьори Сигма. **3.** Унищожаване на цялата вражеска контрабанда. **4.** Защита на ISD Rage I INT Compellor. *Тъй* като никой от определените за мисията изтребители няма

йонни оръдия, трябва да принудиш вражеския транспорт да се предаде чрез демонстрация на сила. Кратка атака и уплашеният противник сам ще изключи системите си. Дръж под око транспортьорите Сигма - ако се обстрелват силно, се оттеглят и не изпълняват задачата. После защитавай INT Compellor от атаката на R-41 Starchaser. Изстрелянite по теб протонни торпеда унищожавай с лазери. Внимание: описанията на мисиите 1 -7 се отнасят за летене с Tie Interceptor. ***Мисия 2:*** Seize Airam supply platform XQ5 Goff. ***Цел на мисията:*** **1.** Приемане на платформата XQ5 Goff. **2.** Защита на транспортьорите Сигма, ISD Rage и INT Compellor. *Няма* особени затруднения. Унищожавай методично защитата на станцията. После се заеми с ескорта. Накрая се съсредоточи на нападателите на Interdictor, Y-wingовете и върху изстрелваните от тях торпеда. ***Мисия 3:*** Trap and destroy rebel conwoy near Rocrin. ***Цел на мисията:*** **1.** Инспекция и унищожаване на всички кораби от бунтовническия конвой. **2.** Защита на INT Compellor. *Свали* всички атакуващи A-wingове и после идентифицирай. През това време Tie Bomberите ще се заемат с унищожаването на конвоя. Внимавай за вълните от X-wingове, атакуващи INT Compellor. ***Мисия 4:*** Defend INT Compellor against Rebel hit & fade. ***Цел на мисията:*** **1.** Принуждаване на всички кораби на бунтовниците да се оттеглят. **2.** Защита на ISD Rage и INT Compellor. *Дузина* A-winga и още толкова B-winga Phoenix - това е всичко, което ще изскочи против Империята в тази мисия. B-wingовете са заплаха за Interdictor и по-добре е да ги свалиш първи. ***Мисия 5:*** Destroy Rebel starship component factory at Mobetta. ***Цел на мисията:*** **1.** Унищожаване на всички мини. **2.** Завладяване на банките памет от бунтовническата фабрика. **3.** Защита на транспортьорите Сигма и ISD Rage. *Фабриката* се защитава от X-wingове. Като ги унищожиш, се заеми с нея. Атакувай я докато системите й престанат да работят. Когато се появи бунтовническият кръстосвач, внимавай за Y-wingовете, които ще искат да проведат торпедна атака срещу унищожителя. ***Мисия 6:*** Capture Airam pirates near Klaatu. ***Цел на мисията:*** **1.** Приемане на всички аирамски товарни кораби. **2.** Защита на транспортьорите Сигма и ISD Rage. *Заедно* с товарните кораби ще се появят изтребител T-wing и R-41. Те ще насочат огъня си към унищожителя Rage и към транспортьорите Сигма. Когато всичко бъде разчистено, ще се появят ескортни совалки Arrow. Унищожаването им трябва да бъде само формалност. ***Мисия 7:*** Cover Imperial starfighter replenishment at Essebra. ***Цел на мисията:*** **1.** Приемане на палубата на изтребителя на нови изтребители. **2.** Унищожаване или обръщане в бягство на вражеските единици. **3.** Защита на ISD Rage. *Нашите* противници са силно подтиснати. Не обръщай внимание на единичните камикадзе, а търси и мигом унищожавай излитащите T-wingове. Когато всички Assault Gunboatове бъдат в безопасност в хангара, заеми се със защитата на единиците от типа Tie Advanced. Обезвреждането на една от тях от нападащите B-wingове ще предизвика появата на две поредни бойни единици ескортни совалки Storm. На всяка цена ги възпри да не отвлекат Tie Advanced. Внимавай и за атакуващите през това време A-wingове. ***Мисия 8:*** Retaliation strike on Airam Repair Yard at Hinda. *Кораб: Tie Advanced, Assault Gunboat (този състав е задължителен с изключение на мисиите 14 и 15).* ***Цел на мисията:*** **1.** Инспекция на всички вражески кораби. **2.** Унищожаване на всички аирамски кораби. **3.** Инспекция и унищожаване на ремонтната станция Hinda. **4.** Защита на ISD Rage. *Светкавично* идентифицирай ремонтната станция и пребиваващите на нея кораби. Унищожи T-wingовете. След няколко минути ще дойде помощ за бунтовниците. Свали изтребителите Z-95 и не забравяй да идентифицираш пристигналите единици. ***Мисия 9:*** Rendezvous with Airam Clan Leader at Aiqin 4. ***Цел на мисията:*** **1.** Изпълняване на задачи от корлеанската корвета Magua. **2.** Унищожаване или обръщане в бягство на всички единици на враждебния ни клан от Airam. **3.** Защита на CRV Magua и ISD Rage. *Формацията* на вражеския клан е оцветена в розово. В състава й влизат мууриански транспортьори и R-41. Тяхната главна цел е корветата Magua и останалите наши съюзници. Инстинктивно усещаш кои единици застрашават най-силно в дадения момент корветата и ги елиминираш първи. Старай се да разрушаваш още отдалеч R-41, на които си цел. В края на мисията ще се появят две корвети, които веднага трябва да превърнеш в звезден прах. ***Мисия 10:*** Capture enemy freighters near Elbra. ***Цел на мисията:*** **1.** Приемане на транспортьора Medium Hoopaju и Modelar Conveyor Pobel. **2.** Защита на транспортьорите Сигма и ISD Rage. *Банално.* Разрушавай възможно най-бързо изтребителите A-wing и X-wing и особено онези, които застрашават щурмовия транспортьор Сигма. ***Мисия 11:*** Stop Attack on Imperial Repair Yard at Swellan. ***Цел на мисията:*** **1.** Обръщане в бягство на атакуващите кораби на Съюза. **2.** Защита на INT Compellor. *Първото* предизвикателство за теб са A-wnigовете. Щом останеш малко по-свободен, удари B-wingовете и Assault Transports. В крайната фаза на мисията, когато е ясно, че планът на бунтовниците не е успял, X-wingовете ще нападнат Interdictor. ***Мисия 12:*** Protect resupply of ISD Rage near Bes. ***Цел на мисията:*** **1.** Вземане на оборудването от всички контейнери. **2.** Обръщане в бягство на атакуващите кораби на Съюза. *Когато* се появят търговските кораби, приближи ги, прехвърляйки цялата си енергия в двигателите. След малко ще започне атаката на бунтовниците. Старай се да си между атакуващите и търговските кораби, така че да изстрелваш лесно протонните торпеда. Втората атака ще започне от противоположната страна. Повтори маневрата. Третата вълна няма да носи торпеда и е по-малка заплаха. Накрая си поиграй със Z-95. ***Мисия 13:*** Defeat Rebel/Airam counterattack near Bes. ***Цел на мисията:*** **1.** Отблъскване на атаката на вражеската флота. **2.** Защита на унищожителя Rage. *Най-напред* ще се сблъскаш с R-41. После на ред са B-wingовете. Те могат да се насочат към унищожителя. Разбивай торпедата преди да достигнат целта. Всеки голям кораб, който застрашава ISD Rage, обезвреждай със снаряди Magpuse. Повтаряй маневрата през около 25 секунди. ***Мисия 14:*** Reconnaissance of Nocto System. *Кораб: T/A.* ***Цел на мисията:*** **1.** Инспекция на корабите на бунтовниците. **2.** Унищожаване на цялата статична отбрана на станцията. **3.** Инспекция на фабриката за кораби Calenz. *Това* е мисия, която трябва да изпълниш за точно определено време. Действай по план, иначе си без шансове. Прехвърли цялата си енергия в двигателите и се разположи на 1/3 от разстоянието между планетата и станцията. Трябва да идентифицираш излизащата от хиперпространството фрегата. Ако тя профучи покрай тебе и не успееш да я идентифицираш, повтаряй мисията. После с пълна скорост долети до станцията и инспектирай трите модифицирани ударни кръстосвача. Намери в един от доковете ескортния Upsilon 1. Последователно обезвреждай системите му с Magpulse и действай с лазерите. Едва сега можеш да изпълниш точка втора от заданието. Статичната отбрана се състои от мини и оръдейни гнезда. Възползвай се от смущаващите устройства (Decoy Beam) на борда си. Сега можеш да идентифицираш и последния кораб на бунтовниците - каламарианския кръстосвач. ***Мисия 15:*** Destroy Rebel starship factory near Nocto. *Кораб: T/A.* ***Цел на мисията:*** **1.** Локализиране на офицерите на бунтовниците. **2.** Побеждаване флотата на бунтовниците. **3.** Отвличане на бунтовническия адмирал. **4.** Унищожаване на фабриката Calenz. **5.** Защита на SSD Vengeance. *В* тази мисия има няколко важни момента, в които трябва да се изявиш. Последователно това са: атаката на X-wingовете и B-wingовете срещу SSD, унищожаването на M/SC Pelegrine, прихващането на CLR Liberty, атаката на безпилотните Y-wingове (камикадзе), атаката на трите дреднаута и корветата Thunder (опита й да се разбие на палубата на SSD). Добрият рефлекс и интелигентността са козовете на пилотите от ескадрона Avenger, а лорд Вейдър не обича губещите! Така че съветвам те да удвоиш усилията.



Totally Games/ LucasArts

PC WIN'95

Min. Pentium 90, 16 MB RAM

Оценка 8/10

***Надяваме** се, че вече сте прочели рецензията за играта NIGHTMARE CREATURS (Страшилищата на Нощта) на фирмата KALISTO. Тук, в тази рубрика идваме на помощ на геймърите, за които чудовищата, завладели улиците на Лондон, са се оказали прекалено костелив орех.*

Най-напред един съвет към тези, които ще използват клавиатура: непременно предефинирайте клавишите!

ОПОЗНАВАНЕ

Разхождайки се из нивата на NC, срещаш множество скривалища с предмети. Освен сандъците с кръстче, които се откриват лесно, това може да са порти и врати, както и прозорци - особено широките. Обръщай внимание на ниските огради: някои от тях стават за прескачане. И на бъчвите - не само на тия с черепите! Варелите се разбиват най-безопасно с пистолет. Решиш ли обаче да взривяваш ръчно, направи единединствен ритник от по-далеч и тутакси отскочи. ***Сериозен*** проблем са скоковете. Веднага щом започне играта се постарай да "опипаш" тяхната дължина. Преди да прескочиш голям пролом, използвай бавно ходене (с блок) напред и назад, за да провериш дали си застанал перпендикулярно на дупката.

БИТКА

При битката не забравяй блока. Ако загубиш ориентация, ако енергията достигне критично състояние, незабавно се блокирай и едва тогава мисли как да се измъкнеш от ситуацията. ***Не*** се бий едновременно с няколко противника. Опри се на факта, че враг, който не се вижда, остава "замразен" - компютърът го забравя, докато той не попадне в зрителното поле. Отстъпвай до момента, когато всички врагове с изключение на един не изчезнат в мъглата. Изчакай самотният противник да се приближи и тогава му виж сметката. ***Ако*** бягаш от бойното поле, никога не бива да се обръщаш гърбом към стоящия наблизо враг! ***Когато*** въпреки всичко се стигне до битка с няколко чудовища, за препоръчване е да се употребяват специални оръжия.

ОРЪЖИЯ

Напредвайки по етапите, овладяваш все по-ефективни средства за унищожение. По-висше оръжие са и по-мощните удари, и по-голямата сила на посичане след завъртане. Ето какво ниво на въоръжение трябва да постигнеш, за да разфасоваш с него даденото страшилище:

Оръжейно ниво 0: - зомби
Оръжейно ниво 1: - плъх, мутант, прилеп, насекомо
Оръжейно ниво 2: - върколак, главорез, червен прилеп, октопод
Оръжейно ниво 3: - фуния на улук, паяк, светлосин голем, харпия

ВЪОРЪЖЕНИЕ

Пистолет - отдалеч е добър за премахване на октоподи и взривяване на бъчви; срещу противниците се използва само отблизо. ***Голям пистолет*** - силно и добро оръжие; обикновено унищожава всичко в зрителното поле. ***Мини*** - с малка сила; неудобни за употреба. ***Динамит*** - стандартно откъсва ръце, което обаче не пречи на повечето гадини да продължат да тормозят геймъра. ***Химикали*** - по-ефективни са, ако се използват от разстояние. ***Заслепяване*** - хвърляй, когато си обкръжен, после бързо сечи нереагиращите дяволски изчадия. ***Факла*** - използвай я в тесни коридори; хич да не ти пука, ако се подпалиш: няма да ти навреди. ***Череп*** - кара чудовищата да започнат бой помежду си; най-добре е в този миг да си плюеш на петите... ***Замразяване*** - страхотно резултатно, а пък как само изглежда! ***Трион*** - безусловно разфасоване; единственото оръжие, което върши работа срещу увеличената версия на паяците (срещат се на етап 7 - Hampstead Heath), улуците (14 - Marylebone) и прилепите (20 - The Roofs), затова си струва да запазиш по една бройка за всеки подобен случай.

КОМБОТА

Делим ги на три категории:
нормални - серия обикновени удари, които омаломощават противника, но само ако не са били блокирани; ***неподлежащи на блокировка*** - комбота, завършващи с неподлежащ на блокировка удар; особен случай тук е подсичането на краката, което допълнително помага, за да се преобърне противникът; ***режещи*** - ако не бъдат блокирани, накълцват противника на парчета.

R - ръка, **N** - крак, **B** - блок, **S** - скок.

ИГНАТИУС

Храбрият монах се движи с бързината на костенурка, но пък разполага с куп разнообразни комбота и е много издръжлив.

Обикновени комбота:
R, R, N - Triple Strike
N, N, N - Triple Kick
R, R, N - Temple Strike
R, N, R - Scotthish Backhand
R, S, N - Lunge Kick
R, N, N - Crescent Kick
N, R, R - Hammer Curl
N, R, S - Hammerhead Crush
N, R, B - Last Judgement
N, S, B - Judas Jack Knife

Неподлежащи на блокировка комбота:
N, R, N, R - Spin Strike
N, N, N, R - Windmill Slam
R, R, R, N - Cyclone Leg Sweep - (подсичане на краката)

Режещи комбота:
K+R+напред - Ahab's Spear
K+R (тичайки) - Armageddon Tactic
R, N, R, N - Ahab's Revenge
R, S, R, K - High Kick Feint - Cyclone Volley

НАДЯ

Гъвкава, бърза, но много уязвима на наранявания. Малко комбота, от които като капак само няколко са истински полезни. Извънредно важно режещо комбо е Вихровото Рязане (Wuthering Slice) - основната Надина техника за нападение.

Обикновени комбота:
R, R, R - Triple Strike
N, N, N Triple Kick
R, R, S, N - Side Flip Kick
R, S+B - Sever Slash
N, N+напред - Gymnastik Strike
N, N+напред, N+R - Divide & Conquer
N, R, R - Crescent Kick
N, R, N+R+напред - Bloody Ballerina

Режещи комбота:
R+N+напред - Rising Force
N, N, R+назад - Wuthering Slice - (Вихрово рязане)
R, R, R, N, N+напред - Back Flip Kick

Неподлежащи на блокировка комбота:
N, N, N, R - Cyclone Leg Sweep
R, N, N, N - Feet of Fury (подсичане на краката)

ВРАГОВЕ

А сега е ред на списъка на враговете заедно с препоръките за изтребването им от Игнатиус и Надя. ***Зомби*** - бавен. Нанасяните от него удари не са особено опасни. Единственият враг, който се разпада от посичане след завъртане на нулевото оръжейно ниво. Пада бързо на земята, но ако не бъде незабавно разфасован, ще се изправи още няколко пъти (можеш да го насечеш, докато лежи - стоейки върху него и с удар от завъртане). Само той се примирява със загубата на главата си. ***Игнатиус & Надя:*** Щом видиш зомбито, тичай към него. Когато си на няколко крачки от врага, направи отскок встрани, а после ритни след завъртане (Игнатиус) или удари след завъртане (Надя). ***Върколак*** - много гъвкав, но неиздръжлив. Може яко да те притисне. ***Игнатиус:*** Приближавайки върколака, застани встрани от него (използвай отскачания). После давай с подсичане на краката. Докато успееш! ***Надя:*** Блокирай атаката. Щам върколакът отскочи, отстъпи встрани и нападай с Вихровото Рязане. ***Октопод*** - не се плаши от вида му: октоподът умира бързо и не нанася големи рани. Проблем е едрото му поле за нараняване. Динамитът е убийствен за него. Черепът не му действа. ***Игнатиус & Надя:*** Изтичай по пътя, като избягваш евентуално нападение на пипалата. После ритай с все сили, подбирайки комбота с голям обсег на действие. Ако пътят към октопода води през несигурни площадки, от които лесно можеш да паднеш, по-добре убий гадината с оръжие. ***Мутант*** - тази триглава твар изглежда страховито, но на практика не е никак опасна. Средна издръжливост на удари. ***Игнатиус:*** Спри и изчакай, докато той се приближи на разстояние няколко крачки. Тогава направи Cyclone Volley. Мутантът ще нападне, но ще бъде задържан от втория удар на комбота. А после ще чуваш само режещ звук. ***Надя:*** Тичай към чудовището, направи отскок и сечи с Вихровото Рязане. ***Плъх*** - малък, издръжлив и досаден. ***Игнатиус & Надя:*** Когато срещнеш плъхове, вече имаш оръжие на достатъчно високо ниво, за да ги срежеш след завъртане. Използвай го! ***Светлосин Голем*** - огромен е и затова е трудно да отскачаш пред него. А е и силен и издръжлив, макар и бавен - ударите го зашеметяват за толкова дълго време, че след първия точен удар може да бъде вече твой (особено ако играеш Надя). ***Игнатиус:*** Методът е аналогичен на прилагания при мутанта. ***Надя:*** Когато приближи, използвай Sever Slash. Приятелчето ще си го получи и ще се поукроти - тогава сечи с Вихровото Рязане. ***Инсект*** - тази летяща гадина не само е бърза като светкавица, ами и може яко да те притисне. Слабостта ѝ е, че почти не издържа на

NIGHTMARE CREATURES

удари. Динамитът я лишава от възможността да атакува. ***Игнатиус:*** Ако създанието те атакува, заобиколи го, отскачайки встрани, а после удряй в него с неподлежащо на блокировка комбо. Преди да си завършил серията от удари, трябва да си решил накъде ще отскочиш, за да попаднеш отново в близост (встрани) до урода и да му сервираш поредните комбота. Повтаряй тези дела, докато насекомището не пукне... ***Надя***: Блокирай го. Чудовището ще атакува, след което ще се отдръпне. Когато се гласи да нападне отново, отскочи встрани и незабавно приложи Wuthering Slice.

Паяк - голям, силен и жизнен. ***Игнатиус:*** Издебни го отстрани и тогава сечи с Cyclone Volley. По-безопасно е, ако преди това приложиш някое от неподлежащите на блокировка комбота. ***Надя:*** Хвърли се към паяка, на няколко крачки от него отстъпи и го нападни с Вихрово Рязане. ***Харпия*** - слаби удари, неособено жизнена. ***Игнатиус:*** Заобиколи встрани и удряй със Spin Strike, докато постигнеш целта си. Не сечи - обикновено в такъв случай чудовището губи само жилото си и става изключително трудно за уцелване. ***Надя:*** Използвай Gymnastic Strike, а щом постигнеш резултат, продължи с Divide & Conquer. ***Главорез*** - не му личи, но той е жизнен колкото сто дявола. Динамитът му действа доста странно: макар че не му откъсва нищо, сериозно го обезсилва. ***Игнатиус:*** Тичай към противника. Едновременно с неговата атака ("Аааааа!") натисни (все още тичайки) N+R - по този начин реализираш Armageddon Tactic (сдобиеш ли се със съответно силно оръжие, можеш да използваш обикновен ритник след завъртане). От точен удар гадът издъхва, срязан наполовина. ***Надя:*** Изчакай го да приближи и атакувай. Отскочи и традиционно сечи с Вихровото Рязане. След като се снабдиш със съответно силно оръжие, можеш да се справяш с главорезите така, както го прави Игнатиус. ***Адска хрътка*** - доста бърза, много издръжлива. Издишва огън, който обаче не причинява особено големи щети. Устойчива на действието на факлата и замразяването. ***Игнатиус & Надя:*** Не приближавай прекалено много до нея, ще я раздразниш. Атакувай с режещо комбо, заставайки косо спрямо звяра. Най-подходящ момент за атака е, когато чудовището започне да плюе пламък. Внимавай да не се нахакаш в развихрилите се пламъци - ако се стигне дотам, незабавно изчезвай! ***Улук*** - най-опасният противник в играта. Той е много гъвкав и причинява силни наранявания. Динамитът го обезсилва. ***Игнатиус:*** Дръж се с него, както с главореза. ***Надя:*** Използвай методи, както при битка с Инсект. След като превземеш третото оръжейно ниво, можеш да приложиш техниката, състояща се във втурване право към него и сечене след завъртане, когато той те нападне.

БОСОВЕ

Змей от каналите - трябва да бутнеш всички греди около него. (Той обикновено не плюе огън, само пази подпорите.) Не прави обаче това нон-стоп: на определени интервали следва изригване на пламъци от всички усти наведнъж. Това е сигнал, че за известно време след това змеят няма да е огнедишащ. Тоест сега е твой ред. ***Щом*** унищожиш гредите, звярът ще те нападне. Блокирай го с плесване и почакай да започне да върти муцуната си около басейна. Когато тя те наближи, гръмни едно комбо: Judas Jack Knife за Игнатиус или Side Flip Kick за Надя. След няколко такива акции змеят рухва. Не обръщай внимание на зомбито - то само се грижи за себе си, давейки се в гьолчето. ***Снежният човек*** - попрост от змея. Трябва да му натикаш няколко пръчки динамит под краката. Докато вършиш това, не забравяй, че главната ти задача е да си жив - динамита хвърли едва, когато се чувстваш в безопасност. ***Хосе Мануел*** - Налага се да местиш лоста от лявата страна на картата към дясната. Няма друг начин, просто трябва да скачаш от единия край в другия (при благоприятни условия можеш да рискуваш и да скочиш над дупката в пода). ***Начинът,*** по който Хосе Мануел хвърля ножове, се променя при всяко вадене на остриетата. През повечето време ще си в безопасност, ако останеш в ъглите при лостовете. Мотаещото се насам-натам зомби е лесно за обезвреждане, ако играеш Игнатиус: забий се в ъгъла и внимавай през цялото време за ситуацията отпред. Когато зомбито се приближи, давай с N+R, за да осъществиш Armageddon Tactic. ***Адам Кроули*** - атакувай летящите гадини, щом за миг престанат да оставят огнени следи. Добре е да си помогнеш с триона. ***После*** от небето ще се спусне отчаяният Адам. Започни щедро да се възползваш от блока. Когато Кроули се окаже на безопасно за теб разстояние, скочи и пробвай да го заобиколиш в гръб. После му предложи подсичане или друго комбо, неподлежащо на блокировка. Улучиш ли го по този начин достатъчен брой пъти, Кроули започва да залита. Прасни му един удар след завъртане - и край на всичко. ***Съществува*** също един много прост път към победата за Надя, който е изключително ефективен, ако се приложи в близост до стената: бъди през цялото време нащрек относно ставащото отпред и безброй пъти нанасяй удар с ритане (Gymnastik Strike).

Kalisto/Activision

PC DOS/WIN'95

Min. Pentium 133, 16 MB RAM

Оценка 9/10

STEEL PANTHERS 3 brigade command: 1939-1999

Военни тънкости

Обичайната цел на текстовете в тази рубрика е да показват най-добрите начини на игра, както и да предлагат конкретни решения за победа. В случая със STEEL PANTHERS 3(Стоманени Пантери) - една от най-реалистичните компютърни военни игри - подобна задача е неизпълнима. Твърде много фактори са замесени, твърде различни единици присъстват на картата, твърде разнообразни ситуации възникват по време на играта. Няма универсален начин за поведение в толкова отличаващи се периоди на военни сблъсъци: Втората световна война, конфликтите в Израел, във Виетнам, днешните въоръжени конфликти. Затова и съветите по-долу са повече идеи за лични размисли, експерименти и творчески приложения в поредните разигравания, отколкото някакъв курс как да се побеждава.

Отбрана

Отбраната в STEEL PANTHERS 3 е преди всичко изкуство да използваш собствената огнева мощ. Най-важни са разполагането на собствените единици и подсигуряването на подстъпите към защитаваните точки. При отбрана не се препоръчват маневри, тъй като така разкриваме нашите единици, укрити от окото на врага, и се лишаваме от съществения предимство на изненадата. Противникът би трябвало да ни открие и да се прицели, едва когато ние спокойно започнем да стреляме по него.

Разстановка

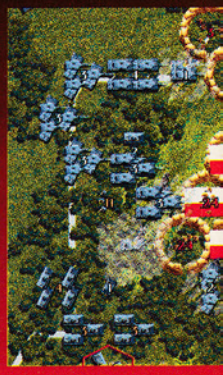
Първо: избягвай да разполагаш собствените си единици в точките на победа или непосредствено до тях. Още през първия етап на играта тези полета ще попаднат под обстрела на артилерията на врага (доколкото можеш да смяташ компютъра за свой враг). Подобно е положението и с полетата, разположени близо до разделителната линия между армиите, и с пътищата, водещи към противниковите сили - те също могат да бъдат обстрелвани. ***Ако*** си сигурен в себе си, а твой опасен противник е компютърът, можеш да избереш позиционна отбрана, като изградиш една-единствена защитна линия. Но само когато си убеден, че ще съумееш да предвидиш откъде ще нападне противникът! Най-просто е, ако задачата ти е да забавиш неговата атака (Delay). В такива сценарии точките на победа са разположени на една линия, точка след точка. Компютърът дори да атакува на широк фронт, срещне ли отпор при първата точка на победа, изтегля всички свои сили, за да превземе тази точка. Тогава имаш шанс да го смажеш с огъня на концентрираните там танкове и противотанкови оръдия. Подобна тактика е добра и при непосредствен сблъсък. ***Ако*** не се усещаш особено силен, настани се около собствените точки на победа, унищожавай напиращите противникови единици и премини в атака, чак след като здравата обкръжиш врага. ***Другояче*** изглеждат нещата при отбрана Defend: точките на победа са пръснати върху цялата карта и компютърът ще разпредели силите си така, че да нападне всяка от тях поотделно. Безопасна тактика е да се остави една точка почти без прикритие. Не е зле там да се наредят няколко мини и да се означат ориентири за артилерията, а защитата да се съсредоточи върху останалите. Този подход обаче изисква големи бронетанкови резерви, за да се възвърнат загубените точки през последната фаза на битката. ***Имай*** предвид - не винаги разполагаш с толкова големи или толкова боеспособни сили, че да мислиш за бързо задържане на противника. Трябват грижи да се изгради отбрана в дълбочина. И още: докато се движи, противникът е с ограничени възможности за откриване на огън. Колкото по-бързо се премества, толкова по-малко и по-неточно ще стреля. Укрилият се защитник винаги успява да даде няколко точни залпа, преди атакуващият да започне стрелба (в сценариите от 90-те години това правило губи значението си). Затова, дори ако противникът е с количествено предимство, можеш да му нанесеш загуби, без ти самият да понасяш големи щети. Важното е да не се запъваш упорито при една позиция, а да изтегляш единиците, които после отново да разположиш в укритията.

Терен

Личната концепция за отбрана зависи не само от съотношението на силите. Важен фактор за тази концепция е теренът. Например на блатист терен е трудно да се прехвърлят бързо резервите. На открит терен пък отстъпващите отряди не остават незабелязани и следователно не успяват да заемат новите си позиции- укрития. ***Единиците*** с голям огневи обсег трябва да имат пред себе си възможно най-голямо открито пространство. А чувствителните пехотни единици - да бъдат максимално укрити. Тоест добре е те да се разполагат в гори, градове, каменисти терени или, в краен случай, из горичките (но не в самия им край, откъм противника, а дълбоко навътре). Може да се използват и възвишенията, като пехотата се укрива на отвъдния им склон (зад тях). Обсегът на ефективния огън на пехотата е малък и, ако тя е на открито място, лесно се унищожава от залпове, изстреляни от голямо разстояние. Ето защо е по-добре пехотата да се разполага в засада, откъдето може да атакува изненадващо приближаващите се танкове.

Огневи обсег

След като бъдат разположени единиците съгласно приетата концепция за отбрана, трябва да се приспособи и още един съществен елемент - обсегът на огъня. Става дума за обсега, в който единицата ще обстрелва врага автоматично по време на фазата му на движение. Това е особено важно, тъй като гърменето от максимално разстояние има минимален (или нулев)



ефект и същевременно разкрива къде се намира стрелящата единица. Понеже нападащите танкове имат доста ограничено полезрение, далечният обстрел не застрашава нашите отряди (пехота и артилерия). Затова най-добре е да се избере по-близък обсег на стрелба (например 50% от максималния), така че първият залп да е възможно най-резултатен. В сражение с пехота или с разузнавателни единици обаче подобна тактика носи риск - поради по-голямото полезрение на тези единици. Ако изберем в този случай прекалено близък обсег, излагаме се на опасността противникът да стреля пръв.

Други хитрости

Идеална ситуация в битката се оформя, когато противникът атакува последователно с част от силите си. Разбира се, компютърът няма да направи това по свое желание, но ти би могъл да го накараш да го стори. Ако примерно пред твоите точки на победа има хълм, който те дели от противника, разположи се отвъд него - ще видиш, че е възможно в един момент хълмът да бъде атакуван само от част от вражеските сили. Тогава можеш да изтребиш значителна част от предните отряди, докато останалите единици няма дори да те открият, а камо ли да те прострелят. За да увеличиш шанса за подобно развитие на събитията, разположи пехотата в засада на подстъпите към бойното поле - тя ще забави придвижването на част от вражеската групировка. ***Когато*** не можеш да използваш терена, раздели отрядите на врага един от друг с димна завеса, тъй че само част от неговите сили да е в състояние да стреля по теб - една от основните тактически задачи е да получиш предимство, макар и за момент. Което ще рече, че трябва да се стремиш да воюваш с цялата (или по-голямата част) от бойната си мощ със само част от силите на противника. ***Танкът*** е брониран неравномерно, а челната му броня обикновено е няколко пъти по-дебела, отколкото на другите места. Значи, по-добре е да стреляш по танка отстрани или отзад - от това също можеш да черпиш вдъхновение. Като разполагаш например своите танкове и противотанкови единици не на подстъпите към точките на победа, а отстрани, караш насочващият се към тях противник да се натресе на страничен, а още по-добре - на кръстосан огън.

Атака

Нападението е нещо много по-различно от отбраната. То изисква други умения. И повече късмет. Помни основното: оръжието на отбраната е стрелбата, оръжието на атаката - движението. Естествено, тези двете са неразривно свързани, атакуващият обаче е длъжен да мисли главно с категориите на движението, и по-точно как отрядите му гарантирано да пресичат противниковата отбранителна линия и да превземат точките на победа.

Разстановка

Първоначалната разстановка често е ключ към успеха. За да локализираш правилно силите си, трябва подробно да анализираш терена, който ще атакуваш. Необходимо е първо да избереш направлението на атаката и да концентрираш всички свои единици. Дотук добре, но къде да нападнеш? Отговорът на този въпрос идва, едва когато си наясно каква е целта на атаката. Най-напред трябва да преминеш фронтовата линия - защитникът е готов за челен сблъсък, което значи, че след като бъде разкъсан фронтът нападението откъм тила му е доста по-просто. Това е добра причина да избереш направление, по което ще срещаш колкото може по-малко единици на противника. Тъй като не познаваш неговата разстановка, ръководиш се единствено от вида на терена. Ако дълбоко във вражеските позиции води малка долина, заобиколена от ниски хълмчета, защо да не се възползваш от нея? Хълмчетата те прикриват от флангов огън. Същата роля може да изиграят гора или град, или в краен случай - собствена димна завеса!

Богът на войната

Да, артилерията! Не преувеличавам! Артилерията в SP3 заслужава да бъде наречена божествена. Тук най-сетне тя е точна и силна. Затова не се хвърляй в никаква атака, преди да си си осигурил подкрепата й. Нейните попадения могат да елиминират от сражението дори най-мощните танкове - ползата от нея е безценна. При добре проведена атака артилерийският ти огън трябва да е концентриран върху пътя, по който ще изпратиш собствените си нападащи отряди. Нужна ти е артилерийска подготовка, за да обезвредиш най-напред предната линия на противниковата отбрана; после преместваш огневия фронт дълбоко сред вражеските позиции. Отбраната ще бъде така смазана от мощната стрелба, че няма да срещнеш сериозна съпротива (защитниците бягат). Този начин на действие е особено ефективен при превземане на градове. ***Наглед*** по-добре е да се използва самоходна артилерия. Тя може да се мести от място на място, за да избегне противниковия огън. Всяко попадение в батареята от самоходни оръдия обаче води до загуба на оръдия (също както при танковете - дори леката повреда на машината води до елиминирането й от битката). Обикновените батареи пък в резултат от обстрела търпят загуби само на хора, а не веднага - и на оръдия. Огънят срещу батареите на противника също е проблем, който изисква сериозно обмисляне. Когато откриеш позиции на вражеската артилерия (батареи или поне дим от изстрели), трябва да заделиш част от собствената си артилерия за удари по противниковите оръдия - примерно около една трета от дулата, които притежаваш. Ако условията позволяват, може да обявиш "операционна пауза" на фронта за 1-2 тура и да хвърлиш цялата си артилерия за смазване на противниковата. После атаката ти ще е много по-лесна. За съжаление батареите (най-вече тежката и ракетната) разполагат с малко снаряди, което налага да се дават допълнителни точки за камиони с боеприпаси или снабдителни складове. На свой ред складовете са доста опасни - при попадение избухват, отнасяйки със себе си в небето и разположените наблизо единици. Техен плюс е бързото попълване на муниците, нещо извънредно важно, особено при ракетните единици.

Вертоп от вертолети

Падне ли ти възможност да избереш вертолети, никога не се отказвай от тях. Хеликоптерите обединяват в себе си няколко изключително полезни качества. Първо, те са много бърз инструмент за разузнаване. Второ, имат достатъчна огнева мощ, за да унищожават противникови отряди или да ги принуждават да бягат. Трето, големият им обсег на действие помага да няма недостижими за теб места на картата. Накратко казано, те са чудесни разузнавачи, оръжие за елиминиране на врага и същевременно помагат на собствената ти артилерия да се справи с изправящите се на пътя противникови защитници. Сериозни недостатъци на хеликоптерите са, че те са доста уязвими спрямо стрелба от земята и не са върхът що се отнася до унищожаването на танкове. И още - носят много малко боеприпаси. Ето защо, ако избереш вертолети, не забравяй да си вземеш и камиони с муниции. Те ти трябват при главната вълна удари и служат като подвижен снабдителен пункт.

SSI/Mindscape

PC DOS

Min. 486 DX2/66, 16 MB RAM

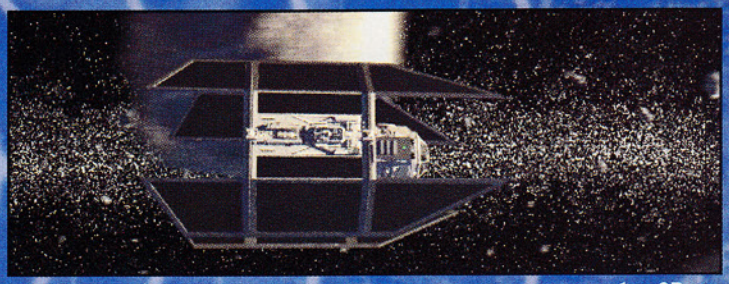
Оценка 8/10

X-WINGS VS. TIE FIGHTER

balance of power

Федерацията на бунтовниците търси нови съюзници. Желание да се присъедини проявява един клан от сектора Airam, жадуващ да отхвърли имперското иго. Този сектор, макар и да се намира някъде по краищата на галактиката, е ценен за флота на Федерацията - членовете на клана добре владеят майсторството да строят и модифицират междузвездни кораби. Алармирано за неподчинението на сектора, имперското разузнаване изпраща ударни сили, командвани от адмирал Wooyou Senn, които да въведат ред в името на император Palapatine. Несъмнени козове във флота на Senn, които трябва да гарантират успеха, са огромният Super Star Destroyer, Vengeance и елитният ескадрон изтребители Avenger. Срещу тази мощ застават смелите пилоти от прочутия ескадрон Rouge и отличните стратези на Федерацията. Ето това очаква всекиго, който се изкуши да играе в двете кампании в продължението на X-WINGS vs. TIE FIGHTER, наречено BALANCE OF POWER (Баланс на силите).

Лоурънс Холанд, който отговаря за симулаторите на база "Star Wars", и неговият екип от фирмата TOTALLY GAMES са приели присърце критиките относно XvT и са решили да върнат доброто реноме на силно уронената си репутация. И полза от работата им има. Рядко се случва продължението на игра да предлага повече забавление от първичния продукт, но при BOP е точно така. След премиерата на XvT авторите получиха най-яки шамари за оливането при режима за един играч. Сега той е бодилчето на програмата. Подарък (дори и да трябва да се заплати) за всички мърморковци са доразвитата фабулна линия и доброто качество на render-заставките. Взето е също предвид, че поклонниците на звездната сага се делят на привърженици на тъмната и на светлата страна - кампаниите показват ситуацията от двете противникови страни. ***Всяка*** от кампаниите е с по 15 мисии, които търпят и мултиплейърно разиграване. Качество на кампаниите е, че не може да се избира изтребител за отделните мисии. Корабът ти е определен и единственото, което става за промяна, е видът на твоята задача. При концентрирана атака срещу врага, да речем, избираш дали ще летиш в групата на B-wing-овете, чиято цел е да бомбардират голям неприятелски кораб, или ще седиш в кабината на X-wing и ще воюваш с досадни изтребители. Заради мултиплейъра са добавени десетина нови мисии, които се появяват във вече познатите режими Melles, Tournaments и Battles. Ясно е, този път са зачетени всички вкусове. ***В*** списъка с новости в BOP има и други неща. Играчът разполага с нова машина - тежък бунтовнически изтребител от типа B-wing, достоен заместник на заслужилия Y-wing. Той компенсира малката си повратливост и бързина с голяма огнева мощ и с възможност да носи 16 ракети. И още: добавени са няколко специални единици, някои от които досега не са се появявали в симулаторите SW, но са познати от филмовата Трилогия - Medium Transport и споменатият в увода SSD (кораб от този клас е прочутият Executor, командван от Дарт Вейдър). ***В*** самата симулативна секция промените не са кой знае какви - въпреки това битката в космическото пространство остава недостижима от другите игри с подобна тематика. Отделните мисии са добре премислени, и за да бъдат изпълнени, е необходимо не само отлично владеене на джойстика, а и стратегически поглед, и шесто чувство за нивото Hard. Авторите твърдят, че за разлика от XvT мисиите на това ниво са тествани добросъвестно и въпреки високо вдигнатата летва, могат да се изпълнят. Наистина е така и това се забелязва в BOP, което ще рече, че маниаците, играещи на Hard, ще са доволни. ***От*** промените си струва да отбележим още, че отлично действащата на компютри без 3D ускорители engine, се е получила без Direct3D обслужване. Благодарение на това корабите още повече приличат на онези, които вилнееха по киноекраните. ***По*** традиция визуалната страна на симулацията на боевете от "Междузвездни войни" губи в сравнение с аналога си от серията WING COMMANDER. В замяна на това обаче предлага свой стил, който привлича все повече играчи. Как да останеш безразличен към тържествения ход на Звездния унищожител в пространството или към ефектните битки на повратливите изтребители! Аа, щях да забравя: появяват се и липсващите в XvT последици от скок в хиперпространството - променящите се в светлинни струи звезди. ***Минусът*** на продължението, който се набива в очи (по-точно в уши), е липсата на словесни комуникации. Къде са стотиците съобщения от командирите и пилотите, които създаваха неповторима атмосфера в TIE FIGHTER CD? Дано този недостатък бъде отстранен, ако в бъдеще се появи още някое продължение.



Totally Games/
LucasArts
PC DOS/WIN'95
Min. Pentium 90, 16 MB RAM
Оценка 8/10

DESECRATED LANDS

heroes of migh & magic 2

Към края на 1997 г. се появи продължението на HEROES OF MIGHT & MAGIC 2. На компактдиск, с куп нови сценарии за играта: 49 броя тип Classic (направени от фенове на HMM2 и поправени от професионалисти), 50 от тип Original (най-интересни са онези, в които действието се развива на най-големите XL карти) и 13 от тип Sets, групирани в три епизода (сценариите от всеки епизод са с обща карта и подобна фабула; те са много добри и трудни). ***В*** сценариите на DESECRATED LAND липсват новостите, въведени в PRICE OF LOYALITY. Нов елемент е единствено възможността героят да събере силна армия, ако натрупа бол пари от грабителски експедиции. Има за сметка на това т.нар. Utilities с две програми: Saved Game Editor и Trainer Money (с нея се попълва касата в кампанийните сценарии). Чрез редактора се изменят параметрите на сценария, както и уменията на всеки герой, неговите заклинания и мобилност. Може да се залага състав и численост на войските - и на командваните от героя, и на гарнизоните. Редакторът не само улеснява играта, но и дава възможност за промяна на условията й за всички страни, включително и неприятелските. Savergamer работи дори под WIN'3.11, което е радост за феновете, използващи DOC-версията на HMM2. ***Как*** да създадем пра-

вилен сценарий за HMM2? Този процес се дели на етапи, които не бива да се смесват. **1. Основни положения.** Трябва първо да определим: страните в играта; фабулата и задачите, които трябва да се изпълнят; обемът и степента на трудност на картата; ограничения в процеса на играта, а те са броят, видовете и големината на разбойническите шайки и количеството замъци и градове с принадлежностите им. **2. Проект на картата.** От нашето решение зависи вида на кампанията: сухоземна, сухоземно-морска, комбинирани акции. Това влияе на общите пропорции на континентите, островите и акваторията. Определяме също предполагаемата продължителност на играта и преценяваме времето за първия контакт с вражеските герои, което зависи от вида на терена, разположението на замъците и градовете и от прокарването на комуникациите. После скицираме картата на хартия: общите очертания на континентите, островите и акваториите, локализираме градовете, прокарваме пътищата, определяме растителността. Въз основа на тази скица създаваме картата в редактора. След поне еднодневно прекъсване добре е да погледнем творението си още веднъж и да нанесем евентуални разумни поправки. **3. Параметри на сценария.** Те очертават възможностите за протичане на играта. Трябва най-общо да се сложи ваш ред в ресурсите (суровини и съкровища) на проектирания свят и евентуалните преференции за страните. Тоест: разположение на ресурсите, пътищата, лабораториите, мините; напредък в развитието на градовете и замъците в страните; ниво на развитие на героите, които ще действат от началото на играта. Нанасяме всичко това на картата и проверяваме дали отделните обекти са наместени в съответствие с преференциите. После определяме вида и броя на обектите, в които може да се вербуват войници и наемници. Пак така постъпваме и с магическите обекти, чието посещение или завладяване повишава опита и уменията или дава икономическо предимство. Не забравяме и за обелиските. Накрая наслагваме върху картата обектите за телепортация и шайките чудовища. Тяхната задача е да пазят поважните обекти и теснините, каквито в HMM2 са горските и планинските проходи. Чудовищата няма защо да са прекалено силни - армиите на героите все пак трябва да имат шанс да ги разбият. След поне еднодневно прекъсване проверяваме и евентуално коригираме местоположението на обектите и определяме допълнителните възможности (глоби и премии), които ще ограничат или стимулират развитието на отделните страни. **4. Тест на сценария.** Извършва се като играем с отделните страни и се убедим, че нашата концепция действа на проектираната карта. Едновременно откриваме и грешките. Още по-добре е, ако играта се изпробва от няколко души. Изводите от тестовете помагат да направим поправки и модификации. ***Спазването*** на тази процедура не е гаранция, че ще бъдат създадени върховни сценарии, но предпазват от големи грешки. Опитът е най-важното условие за ефективно проектиране. Затова феновете на HMM2, които искат да блеснат, трябва да се поупражняват.

Dark Entertainment

PC DOS/WIN'95

Min. 486 DX/100, 16 MB RAM

Оценка 7/10

JEDI KNIGHT
MYSTERIES OF THE SITH

Това трябваше да е поредната светкавична акция за славата на Империята. Поне така смята един от щурмоваците, преминал през дълбока мозъчна промивка, подобно на всичките си облечени в бели доспехи колеги. Изскачайки от совалка клас Lambada, той получава информация за упорита отбрана на базата на Новата република на Altyr 5. Без да се съобразява с това, той смело влиза във вътрешността на базата през разрушената стена. Изведнъж нещо изтръгва бластера от ръцете му. Той успява да проследи с поглед оръжието, летящо към фигура със светлинен меч. Смъртта идва светкавично и мъртвият щурмовак никога няма да разбере кой е бил този човек. А той е Kyle Katarn, рицар джедай, капитан на Новата република и един от нейните герои. След пет години, според летоброенето на Междузвездните войни, JEDI KNIGHT се връща, за да нахлуе отново в мрачните галактични тайни. Виновници за завръщането му, естествено, са професионалистите от LucasArts, които със светкавични темпове издадоха продължение на JK със заглавие MYSTERIES OF THE SITH / MOTS (Мистериите на Сит).

Опровержение

На продукта MOTS, първите сведения за който се появиха преди броени месеци, вече са посветени множество страници в специализираните издания. И всички като омагьосани повтарят една и съща грешка. На всеослушание се тръби, че играчът се превъплащава в Katarn, който е представител на тъмната страна (може би заради кадрите, на които той наистина изглежда мрачно). Като се знае краят на JK, е ясно, че подобно положение ще направи тази игра абсолютно недостоверна като пореден официален звездновоенен роман. За щастие LEC не прави такъв гаф и се опира на достоверната фабула. И още: за нуждите на играта е въведен нов герой - Mara Jade, която геймърът управлява след края на четвъртия етап.

Съвършено продължение

Какво можем да очакваме от продължение на игра, която едва ли не вчера е била прясна? Може би няколко набързо скалъпени нови нива, за да се понатрупа печалба на основата на подходящата конюнктура. В много случаи това се прави, но с MOTS не е така. След няколко дни игра спокойно мога да кажа, че срещу цената за продължение съм получил пълноценна нова игра, базираща се на engine от JK и доставяща удоволствие, колкото и основният продукт. Няколко десетки нови герои, нов арсенал, сценарии, джедайски умения, мултиплейърни писти, отличен климат - това са качества, за които си струва да си развържеш кесията. Пипнати са и старите елементи. Engine е увеличен с обслужване на цветни светлини (само за 3D карти). Поправени са няколко стари грешки. Придвижващите се под земята цивилни например вече имат крака, а лишените от оръжие противници не бягат панически, а се нахвърлят с юмруци върху играча. *Всички* новости се представят отлично, но авторите заслужават най-голямо признание за превъзходната атмосфера на играта. Още първата мисия разкрива нови хоризонти. Kyle и войниците на Републиката отблъскват атака на имперските войски. Кръстосан огън от двете страни, приземяващи се совалки, Tie Bomber, обстрелващ подстъпите на битката карат играча да се чувства като участник в истинска война, а това е едва началото. Разходките из контролирания от Империята град, обитаван съвместно от различни раси, дават привкус на приключенска игра. Двубоят с Rancor, капанът в тъмната уличка, бягството от корветата, блуждаенето по време на бурята през блатата, в които царуват мистични сили, правещи гранатите да не избухват, а пушките да не стрелят, са само няколко от деликатесите, купища от каквито предлага MOTS. Порядъчно си върши работата и новата стреляща железария. Гениална е снайперската карабина BlasTech BH-35 Electroscope. С нейна помощ без проблеми можеш да повалиш противника от прилично разстояние. Друго достойно за отбелязване оръжие е Seeker Rail Detonators, чиято задача е да прихване автоматично противника и да се забие в него - едно отлично помагало за битка, чиито боеприпаси обаче за жалост не се появяват често.

LucasArts
PC DOS/WIN'95
Min. Pentium 90, 16 MB RAM
Оценка 9/10

EVOLUTION
CIVILIZATION 2

CIVILIZATION и нейната наследница CIVILIZATION 2 имат свои твърди позиции както сред опитните, така и сред начинаещите играчи. Кой, макар и за малко, не се е превъплъщавал в създател на ново общество и не го е водил за ръчичка през трудностите на развитието? Честно казано, играта има един, но затова пък важен недостатък - още не си се огледал и вече се съмва. ***Играта*** е разгаряла и разгаря страстите на спецовете по икономически, стратегически и конструкторски игри. В сегашната ѝ втора серия стратезите получават допълнителна награда за вярност: войсковите единици имат собствена жизнеспособност, което прави по-реалистичен въоръжения конфликт. Подобрената версия на хита досега не е победена от никоя игра от този вид - нито от шумно рекламираната Destiny, нито от прекрасния и труден Imperializm. ***Не*** е нужно кой знае какво, за да бъдат заинтригувани

леко скучаещите играчи и да им се създаде нова тръпка. Достатъчно е да се предложат повечко интересни карти и единици. През 1996 г. на сцената се появи ACTURA SOFTWARE, издавайки диск със заглавието EVOLUTION - THE DAWN OF HUMANITY (Еволюция - Зората на човечеството), съдържащ над сто нови сценария и карти. Едно недоглеждане, въпреки приличния интерфейс, е необходимостта да бъдат вкарвани нови файлове, които променят оригиналните текстови, звукови и графични файлове. Това затруднява - нищо, че има опция за връщане на предходното положение. ***Сценариите*** не спират дъха с нови алгоритми или решения. Повечето са нормални разигравания, познати на любителите на класическата игра. В някои можем да водим кървави битки, в други традиционният път на развитие е преоблечен в ново графично-звуково оформление. Най-красиви са сценариите, които ни пренасят в света на Star Wars. Това просто трябва да се види, защото все още няма добра стратегическа игра, пренасяща ни във времената на рицарите джедаи. Звездният свят, космическите кораби, имперските щурмоваци, бойните машини и лазерните кули създават великолепен фон за голяма битка. И какви звуци! Авторите тук май са вземали много от TIE FIGHTER. ***Почитателите*** на WARCRAFT и STAR MARINES също ще намерят в EVOLUTION своите любимци. И не само те. Направен е опит играта да се хареса и на калените бойци: пресъздадена е битката при Гетисбърг. За съжаление, в Гетисбърг и в няколко други сценария е малко смешно онова, с което играта очарова в Star Wars и в Warcraft - графичното оформление и звукът. Главните козове на CIVILIZATION като развоя и придобивките на цивилизацията, разкриването на нови възможности и единици са заменени с брутални сблъсъци между няколко страни/фракции. Тези дребни провали и недоработки обаче не са фатални. Нови карти и сценарии е предостатъчен аргумент да заседнем отново над отличната CIVILIZTION 2.

Actura Software
PC WIN 3.1/'95
Min. 486 DX2/66, 8 MB RAM
Оценка 7/10

reNEWed

Стратегическите игри имат едно основно предимство. Производителите им безспирно подават на играчите нови сценарии и кампании. При това в много от тях е възможно да се създават собствени мисии. Ето защо стратегиите не омръзват така бързо, както примерно приключенските игри или RPG, с които рядко си струва да се преборваме втори път. ***Фирмата*** SSI изпълни очакванията, пускайки нови мисии за STEEL PANTERS 2. На диска има 3 нови кампании и 30 сценария. Всички кампании са за хипотетични военни конфликти. Първите две се разиграват в Европа между Германия и Англия или Франция, а третата се развива на Корейския полуостров. След инсталирането се появява и името на четвърта кампания: Battle of the Bulge, която трябва да свалиш сам от сървъра на SSI. Освен нея там ще се намерват и нови сценарии, така че си струва да се наднича от време на време. ***Освен*** кампаниите на диска има и 30 нови сценария. Те се отличават с повишената си трудност и са предизвикателство дори за добрите стратези. Допълнително няколко сценария са специално направени за играещите чрез E-mail! ***Слабост*** на SP2 са недостатъците при инсталирането на диска. Програмата не проверява дали на номерата 52 - 81, на които се разполагат новите сценарии, не са записани вече някакви мисии, да речем създадени от играча или свалени от Интернет. Задължително е ръчното им прехвърляне на други номера - едва тогава може да започне инсталирането. ***Още*** един подарък, записан на диска, е PANCER GENERAL ONLINE. Благодарение на него любителите на тази стратегия могат да си премерят силите с жив противник, което без съмнение е по-атрактивно от сблъсъка с компютъра. За съжаление не всички любители на PANCER GENERAL могат да се възползват от предоставената възможност, защото двубоите стават чрез сървъра TEN.

MODERN BATTLES - campaign disc 2
STEEL PANTERS 2

SSI
PC DOS
Min. 486 DX2/66, 8 MB RAM
Оценка 8/10

Накъсо

В лагера на SONY все така се лее шампанско. *PlayStation* се продава невероятно по цял свят. Издателските срокове на много игри са изтеглени за средата на годината, така че дотогава може да има лека суша. Все пак ще се появят няколко игри, които заслужават внимание. ALUNDRA, която на европейския пазар вероятно ще се продава от фирмата PSYGNOSIS, е поредната след SUIKODEN и FINAL FENTASY 7. Японска RPG, която се промъква през недостъпните гранични стени на Страната на вишните. Героят е млад елф на име Алундра, чиято задача е да спаси света от унищожение. Заплахата е демон, събуден от следовниците на тайнствен култ. Играта трябва да е дълга и красива, но вече сме свикнали с това. Другото заглавие е RASCAL - отново дело на PSYGNOSIS. В рекламите за тази триизмерна игра продуцентите подават невероятни технически данни (60 tps, hi-res, асинхронно задействане), които ще изпробваме с удоволствие. Излиза и DART OMEN - втората част на крайно популярния на PSX цикъл WARHAMMER. Създадената в реално време тактическа игра ще е с много нива и ще може да се играе и с мишка. На път към пазара са и триизмерните побоища VS, BLOODY ROAR и STAR WARS: MASTERS OF TERAS KASI, както и дългоочакваната конверсия на PC-играта DIABLO. SONY съобщава за 20 милиона продадени конзоли - Play Station продължава да е с прекрасни позиции в цял свят. След множеството успехи и на софтуерния пазар SONY планира поредна офанзива на нови заглавия. На пазара излиза продуктът SPICE WORLD, насочен към феновете на групата Spice Girls. Освен солидна колекция от записи, интервюта и теледискове на "пикантните момичета", на плочата има и интерактивно студио, в което може да се направи нов ремикс на песните на състава, както и програма за производство на теледискове. Друго предложение на SONY е подготвеният от SQUARESOFT триизмерен тупаник BUSHIDO BLADE, където за първи път са премахнати енергийните лъчи, за да се създаде възможно най-реалистичен симулатор на самурайски бой. Излиза и ново състезание от мини-формула, наречено CART WORLD SERIES, както и безспорният претендент за титлата "най-добра конзолна игра с престрелки" ONE на ASC GAMES. В ONE играчът се превъплъщава в образа на Джон Кейн, който една сутрин се събужда в непознат свят, а когато прави опит да се почеше, открива, че вместо ръка има автомат. Яростта на героя няма граници - през пет нива той пали, граби и насилва... е, може и без грабежи и насилия. Просто стреля, унищожава и сьсипва всичко, което срещне.

RASCAL

SPICE WORLD

ALUNDRA

BUSHIDO BLADE

BLOODY ROAR

STAR WARS: MOTK

WORLD CAR SERIES

DIABLO

ONE

Три невероятни игри от Япония

SEGA извади терца за Saturn едва в края на април, но това всъщност е малка инвазия. Първото заглавие е конвертираната от автоматите HOUS OF T H E D E A D разкошна престрелка със зомбита, гадини и други ядачи на човешки вътрешности. Играта се обслужва от пистолет на VIRTUA COP. Нека напомним, че този shooter е многосюжетен, т.е. може да се играе многократно и всеки път да се откриват нови местонахождения. Втората игра е дело на автори от NIGHTS (екип на SONIC TEAM - BURNING RANGERS), в която играчът се превъплаща в ролята на шеф на футуристични пожарникари. Те имат невероятна техника, но пожарите са километрични. SEGA храни големи надежди за това заглавие. Последната игра е приятна изненада както за любителите на RPG игри, така и на престрелките - PANZER DRAGOON SAGA ще свързва тези два елемента в съвършено цяло. Освен летенето на дракон и стрелянето по всичко живо ще има и други елементи (отглеждане на

HOUSE OF THE DEAD

PANZER DRAGOON SAGA

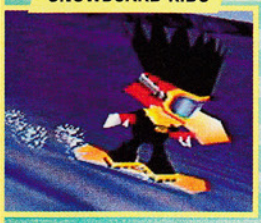
BURNING RANGERS

NINTENDO 64

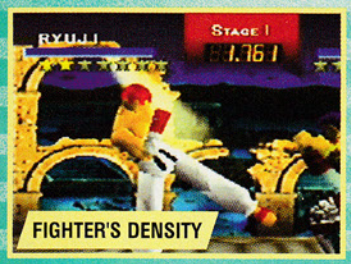
По-малко, но по-добре!

Вярна на лозунга си фирмата NINTENDO издава малко игри на Nintendo 64. Обаче какви! YOSHI'S STORY, втората част на мегаиграта от SNESA, озаглавена SUPER MARIO WORLD 2: YOSHI'S ISLAND. Според предварителното й представяне играта е невероятна: цветната графика, съвършенатата анимация и хитрите логически елементи гарантират суперудоволствие. В разработката на играта е помагал самият Шигеру Миямото, бащата на Водопроводчика. Втората голяма игра е TETRISPHERE, чиято основа са принципите на безсмъртния логически Тетрис. Любопитна игра е произведеният от KONAMI баскетбол NBA IN THE ZONE '98 - авторите от ISS 64 може да постигнат голям успех, защото спортните игри на Nintendo 64 продължават да са рядкост. Накрая една добра новина за любителите на побоищата - FIGHTER'S DESTINY, японският триизмерен бой, издаден в Европа от фирмата OCEAN, се представя отлично и веднага изскочи на първо място в класацията на боевете на тази конзола. Играта е бърза, плавна и достатъчно техническа, за да задържи играчите дълги часове пред телевизора.NINTENDO заема втора позиция на пазара на суперконзолите и се справя все по-добре - 12-те милиона потребители на продуктите на Nintendo не грешат. Nintendo подготвя четири европейски премиери на игри за своята 64-битова конзола. Автомобилното състезание CRUISIN'USA едва ли има особени шансове за успех при конкуренцията на MULTIRACING CHAMPIONSHIP и TOP GEAR RALLY, но притежаващата пълен лиценз зимна олимпиада NAGANO WINTER OLYMPICS, произведена от KONAMI, несъмнено ще обогати все още малобройната библиотека на спортните игри. Спортната тематика е представена и с две заглавия издателския списък на фирмата SNOWBOARD KIDS. В едното става дума за сноуборд в 64-битово издание, но погледнат от всеки ъгъл, не е нищо повече от обикновена надпревара. Не липсват и надбягванията с кънки, които успешно може да съсипят joypada. Освен това SEGA издава две конверсии на компютърни екшъни: очарователната ATLANTIS на френската фирма CRYO и втората част на авантюрата на всички времена MYST (що се отнася до броя на продадените екземпляри) на RIVEN. Може би най-сетне ще види бял свят и сатурновата конверсия FIGHTING FORCE.

SNOWBOARD KIDS



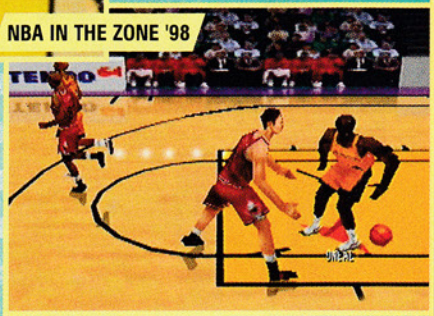
NAGANO WINTEROLYMPICS



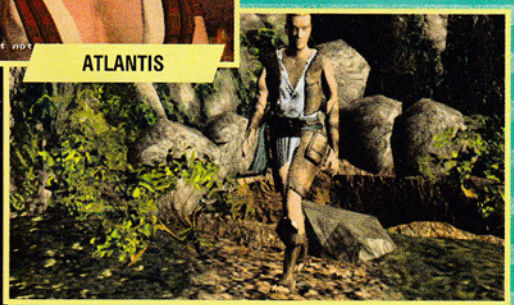
FIGHTER'S DENSITY

TETRISPHERE

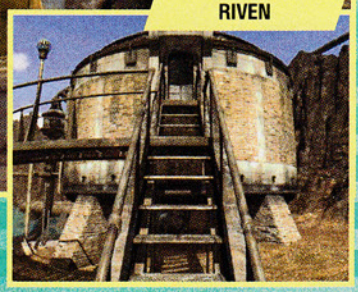
NBA IN THE ZONE '98



ATLANTIS



RIVEN



WINTER HEAT

TIPS & TRICKS

CHASM

Кодове за изписване на отворения прозорец: ***NEW*** *- нова игра,* ***RESTART*** *- отначало,* ***QUIT*** *- изход,* ***CHOJIN*** *- безсмъртие,* ***AMMO*** *- боеприпаси за всички оръжия,* ***INVISIBLE*** *- две минути невидим,* ***ARMOR*** *- 200% брониран,* ***FULLMAP*** *- пълна карта на нивото,* ***KILL*** *- убива всички чудовища на дадения етап,* ***REANIMATE*** *- съживява всички чудовища на дадения етап,* ***RESPAWN*** *- определя на колко време се съживяват чудовищата (#time=0 означава, че изобщо не възкръсват),* ***SHADOWS*** *- сенките, хвърляни от 3D обектите,* ***GO*** *- пренася ни на избраното ниво*

JOINT STRIKE FIGHTER

Натисни на екрана за избора на пилот: ***Ляв CTRL + десен CTRL + ENTER*** *- Това дава достъп до всички хеликоптери и самолети в играта.*

REBEL MOON RISING

FWMITHRA *- безсмъртие;* ***FWMIGA*** *- оръжие и боеприпаси;* ***FWMARIT*** *- напълно здрав + кислород;* ***FWKITTY*** *- невидимост;* ***FWWARP##*** *- преминаване на ниво ##;* ***FWIGIVEUP*** *- преминаване на следващото ниво;* ***FWBERT*** *- jetpack;* ***FWBARNEY*** *- бързина на анимацията;* ***P&S*** *- премахва екранчетата от играта*

MASS DESTRUCTION

Кодове само за пълната версия: За изписване на заглавния екран: ***GOLEV#*** *- преминаване на ниво #(01 - 24); За изписване по време на играта:* ***AMMO*** *- пълно въоръжение.*

F22 RAPTOR

it's not fault *- край на мисията;* ***never tell me the odds*** *- противниците не улучват;* ***we can be only one*** *- неприкосновеност;* ***i'll be back - претоварване;*** *Действа само по време на кампанията single player.*

IGNITION

Кодовете трябва да се изписват в менюто. След правилното им написване ще чуеш звук. За да изключиш ***cheat****, трябва да впишеш дадената дума още веднъж.* ***BANARNE*** *- високи коли;* ***SKUNK*** *- само колелата;* ***FILMJOLK*** *- ускоряване под въздействие на наркотици;* ***SURMULE*** *- всички опции и трасета;* ***SVINPOLE*** *- максимално сближаване;* ***SLASKTRATT*** *- суперколи;* ***STRINGS*** *- изненада.*

LONGBOW 2

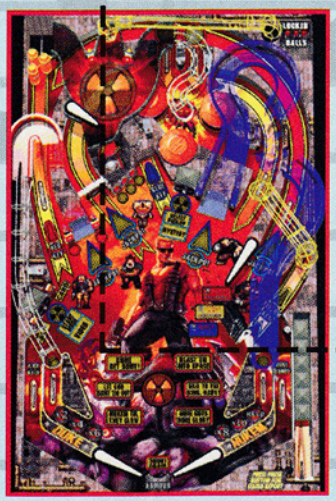
При изписването на ***IWANNASEE*** *по време на разглеждането на credits се появяват мъдри сентенции.*

SCREAMER RALLY

Кодове за изписване на главния екран:
TRAMO *- всички трасета;* ***CARBO*** *- скрита кола;* ***LEALL*** *- всички лиги.*

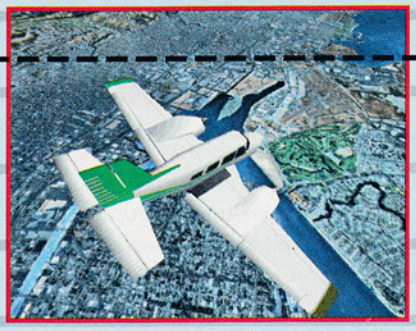
BALLS OF STEEL

Натисни Print Screen и напиши кодовете: ***WHODUNNIT, EVIL TWIN, TRIPLETS, T-MINUS, BUCKET***



TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP

Напиши ***cheat*** *вместо името на шофьора. За правилно написания код ще те информира коментаторът.* ***CMGARAGE*** *- две допълнителни коли; едната от тях е танк, чийто клаксон е стрелящо оръдие;* ***CMNOHITS*** *- изключване на катастрофите;* ***CMCOPTER*** *- изглед от хеликоптера;* ***CMCHUN*** *- изглед от птичи полет;* ***CMSTARS*** *- промяна на небето;* ***CMMOON*** *- лунен хоризонт;* ***CMDISCO*** *- типична английска мъгла;* ***CMLOGRAV*** *- намалена гравитация;* ***CMRAINUP*** *- промяна на посоката на дъжда;* ***XBOOSTME*** *- двойна скорост;* ***JHAMMO*** *- разкрива всички трасета и дава едно допълнително.*

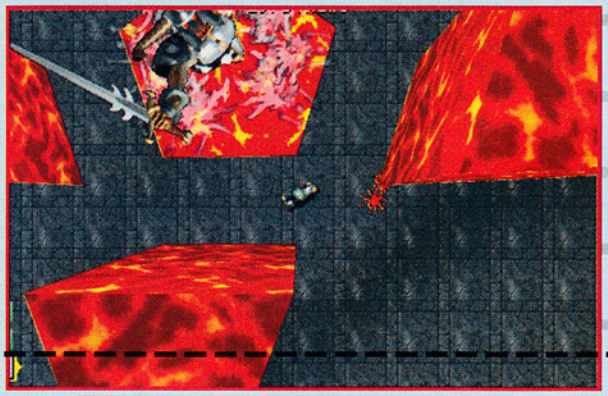


FLIGHT UNLIMITED 2

Граници при изпълнението на мисията: Натисни ***Shift+ALT+A****, за да видиш мрежата на терена, над който трябва да прелетиш за изпълнението на дадената мисия.*

MAGESLAYER

Кодовете трябва да се впишат в тилда ("~").
impuls 11 *- безсмъртие;* ***ode to jack*** *- убий всички чудовища;* ***impuls 10*** *- магия;* ***fly*** *- летене (с помощта на скок);* ***dir maps*** *- всички нива;* ***map x*** *- пренася на ниво "x";* ***noclip*** *- както обикновено;* ***impuls 43*** *- самоубийство;* ***impuls 69*** *- и поредните самоубийства*



DARK EARTH

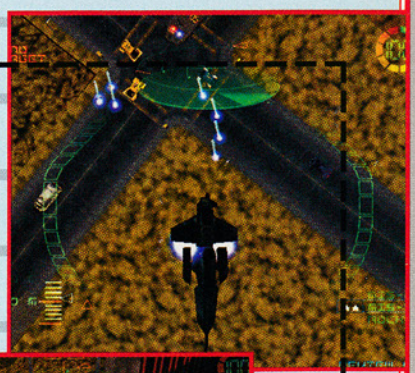
Най-напред паузирай играта, после напиши кода и натисни ***Enter*** *- първо задействай Easy Mode, за да действат и останалите кодове:* ***fortytwo*** *- Easy Mode (възможност за задействане на останалите кодове),* ***dwarf*** *- малък призрак,* ***baffe*** *- големи длани, bigfoot - големи стъпала,* ***bighead*** *- голяма глава,* ***normal*** *- хммм...,* ***muchbetter*** *- Arkhan, какъвто не го познаваш. По време на играта разполагаш и със следните комбинации:* ***Ctrl-D*** *- възстановяване на здравето на Arkhan;* ***D*** *- намаляване живота на противника до 1*

SUBCULTURE

По време на играта впиши:
kamikaze *- препаска, слънце, самоубийство;* ***tonka*** *- укрепен корпус;* ***refill*** *- ремонт на щитовете;* ***mutant*** *- защита от радиоактивно лъчение;* ***billy*** *- скорост;* ***tick*** *- Гайгеров брояч;* ***rinse*** *- Stage 0;* ***dryer*** *- Stage 1;* ***cotton*** *- Stage 2;* ***delicates*** *- Stage 3;* ***tumble*** *- Stage 4;* ***colours*** *- Stage 5;* ***halfload*** *- Stage 6;* ***didit*** *- успех в мисията;* ***bedlk*** *- безсмъртие;* ***haveall*** *- всички мисии;* ***havesome*** *- всички мисии;* ***wonga*** *- каса;* ***imnotluc*** *- безсмъртие; Телепортиране: Впиши* ***SCOTTY*** *и след паузиране на играта впиши едно от следните имена, за да се озовеш незабавно на това място:* ***Touka, Boot, Flats, Beluga, Knob, Anchor, Velcova, Arch, Outlet2, Tryton, Pipe, Outlet3, Aquatraz, Volcano, Pipe2, Refinery, Cave, Bucket, Ribs, Tunnel, Outlet, Wood, Can, Limpet, Abyss, Cleft***

G-POLICE

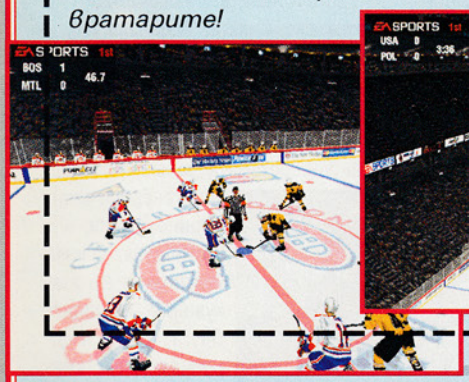
Впиши на главния екран на опциите:
WOOWOO *- сирени;* ***SUPACAM*** *- нова камера;* ***BENIHILL*** *- колата на Бени Хил;* ***PANTALON*** *- всички укрити мисии (на тренировката);* ***DOOBIES*** *- безкрайни щитове (не можеш да минеш по-нататък, ако включиш този cheat);* ***MRTICKY*** *- безкрайни оръжия (не можеш да минеш по-нататък, ако включиш този cheat);* ***STATTOE*** *- информация.* ***Нива:*** *1 -* ***MADGAV****, 2 -* ***DOLMAN****, 3 -* ***SONAGAV****, 4 -* ***ACEDUF****, 5 -* ***JOJO-GUN****, 6 -* ***WENSKI****, 7 -* ***SAEGGY****, 8 -* ***MAZMAN****, 9 -* ***DAZMAN****, 10 -* ***DELUCS****, 11 -* ***ANDOOOO****, 12 -* ***KIMBCHS****, 13 -* ***ANDYMAC****, 14 -* ***YERMAN****, 15 -* ***OLLIEB****, 16 -* ***THEYOLK****, 17 -* ***TONYMASH****, 18 -* ***ANDYCROW****, 19 -* ***BIONIC****, 20 -* ***TSLATER****, 21 -* ***IAINTHOD****, 22 -* ***JONRITZ****, 23 -* ***CLAIREC****, 24 -* ***STEVEBOT****, 25 -* ***ANGUSF****, 26 -* ***EUANLEC****, 27 -* ***EDFIRE****, 28 -* ***STUBOMB****, 29 -* ***THOMBOY****, 30 -* ***JIMMAC****, 31 -* ***PUGGER****, 32 -* ***ROSSCO****, 33 -* ***CAKEBOY****, 34 -* ***NIKNAK****, 35 -* ***SAGLORD***



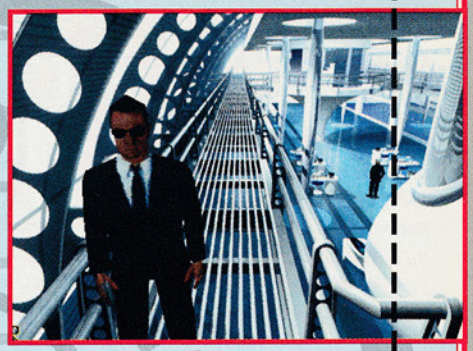
NHL BREAKAWAY 98

За да получиш състезател, който има всички умения с качество 99:

1. *Създай състезател, който ще се казва Kelly Ryan;* ***2.*** *Установи теглото му на 150;* ***3.*** *Постави позицията на forward;* ***4.*** *Установи ръста му по желание;* ***5.*** *Дай му номер 1;* ***Сега*** *излез от екрана за избор на състезател и после пак влез там - всичките му умения ще са на ниво 99. Тук просто промени името, теглото, ръста и каквото друго щеш и ето ти мечтания състезател. Не се опитвай обаче да променяш параметрите му след това. Този номер изобщо не действа при вратарите!*



MEN IN BLACK



По време на играта натисни ***ESC****, за да влезеш в MAIN MENU и впиши* ***DOUGMATIC****. Чуваш приятна музичка - включили са се cheath-овете. За да ги използваш, натисни пак* ***ESC*** *и впиши:* ***AGENTJ*** *- смяна на агента;* ***AGENTK*** *- смяна на агента;* ***AGENTL*** *- смяна на агента;* ***AGENTX*** *- смяна на агента;* ***GIVEME*** *- всички оръжия;* ***LOADME*** *- безкрайни муниции;* ***HEALME*** *- здравето на full;* ***MOVEME*** *- направи save-ове за всички нива;* ***PROTECTME*** *- безсмъртие;* ***KILLEM*** *- убива всички врагове;* ***HQ*** *- завръщане в главната квартира*

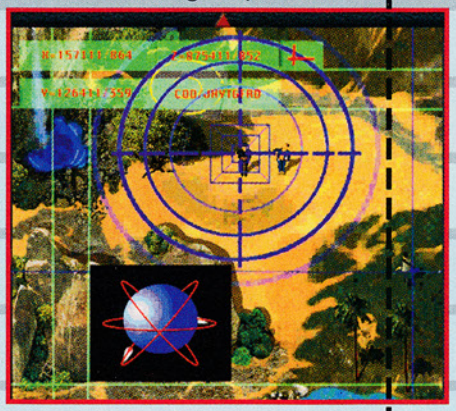
CONSTRUCTOR

За да вкараш тези cheat-ове, ти е нужен DOS. Трябва да преминеш в екрана за избор на един играч (или на игра в мрежа), да впишеш кода, след което натискаш ***Enter****. Между думите няма шпация (текстът, който вписваш, няма да се вижда). След вписване на кода се разнася звук. Когато започнеш играта, натисни "****C****" - ако кодът е написан вярно, до датата се появява "+".*

speed471 *- скоростта при игра в мрежа;* ***worker902*** *- винаги можеш да купуваш работници;* ***gangster822*** *- винаги можеш да превърнеш работниците в гангстери;* ***weapons473*** *- всички оръжия за гангстерите;* ***tenants127*** *- възможност за избор на жители;* ***fences673*** *- можеш да изграждаш всички загражденя, където си искаш* ***loans039*** *- можеш да вземеш неограничен кредит от банката;* ***estates131*** *- възможност да купиш всички имения без ограничения;* ***houses738*** *- възможност за избор на къщите;* ***build909*** *- натискането на CTRL по време на играта веднага ще я завърши;* ***actions674*** *- позволени са всички движения на лесно ниво;* ***gadgets337*** *- всички добавки;* ***missions824*** *-* ***Alt*** *-* ***I*** *и всички мисии;* ***complain840*** *-* ***Alt*** *-* ***C*** *и край с оплакванията;* ***cadets552*** *-* ***Alt*** *-* ***P*** *и* ***Alt*** *-* ***M*** *задоволяват нуждите на полицията и мафията;* ***teams418*** *- възможност за смяна на тимовете при режим single player;* ***map751*** *- на всяка карта могат да играят произволен брой играчи*

CHAOS ISLAND

На екрана с опциите натисни едновременно ***CTRL*** *+* ***Shift*** *+* ***Q*** *+* ***W*** *и пусни W (задържайки останалите клавиши). Това ще отвори прозорчето, в което можеш да избираш от всички достъпни нива.*



GRAND THEFT AUTO

Впиши се като:

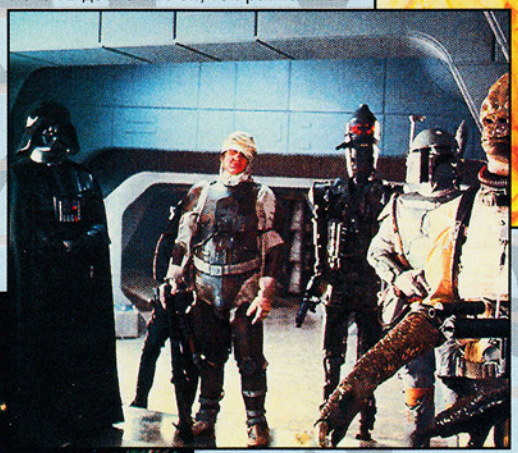
itsgallus *- всички нива,* ***itstantrum*** *- безкрайни животи,* ***iamthelaw*** *- няма полиция,* ***stevesmates*** *- няма полиция,* ***itcouldbeyou*** *- 999999999 точки,* ***suckmyrocket*** *- всички оръжия,* ***iamgarypenn*** *- броня и пропуск за излизане от затвора,* ***nineinarow*** *- всички нива,* ***callmenigel*** *- всички оръжия всеки път след смърт (с натискане на "*").*

STAR WARS™

Това е един от най-тайнствените герои в света на "Междузвездните войни". Обгръща го своеобразна легенда, която му осигурява слава и обожание. Има куп почитатели, макар че в цялата трилогия се появява на екрана едва за няколко минути. Ако добавим, че е най-добрият ловец на награди, веднага ще се сетите, че описваният черен характер е Боба Фет

Черните характери в Галактиката
Боба Фет

Миналото му е крайно съмнително, мътно и пълно със загадки, а официалните източници подават само непотвърдена информация. Съществуват две хипотези. Според едната Боба Фет е бивш имперски щурмовак, който е убил свой началник. Неизвестно точно кого, неизвестно защо, неизвестно кога. Според втората Боба Фет се е наричал Jaster Merteel и е изпълнявал функцията на Journeyman на Протектора на планетата Concord Down. Бил е осъден и прогонен от планетата заради убийството на своя наместник. За нас обаче важното е, че се появява екипиран в доспехи на мандалорианските Shock Trooper-и в петия епизод (Империята се договаря?). Наистина някакъв Фетоподобен образ се мярва в четвъртата серия, в сцената с разговора на Соло с Джаба, но неговото Фетишистично облекло изобщо не означава, че това е бил нашият Боба Фет. В обкръжението на Джаба се върти още един ловец на награди с такива доспехи - Jodo Kast. По това време Фет пребивава в двора на Джаба и като най-добър сред ловците е натоварен да улови Соло. Сега е времето за малка демонстрация на хитростта на Боба Фет. Моля, светлина, екран... щрак: ***Възползвайки*** се от това, че Империята преследва Фалцон Милениум, той удря с един куршум две заека. Разбира къде е Соло с приятелите си, взема наградата за проследяването на Хан и, разбира се, инкасира кръгла сумичка от Джаба за доставянето на Соло в двора на негова слузестост. Така изглежда нашият ловец на награди в Трилогията: Будещ Страх Герой - моля, погледнете слайда! Три фактора формират лошата слава на този господин: съдържанието на доспехите, т.е. притежателят на славата, самите доспехи и неговият кораб. ***Има*** някои, които не вярват, че Боба Фет е човек. Името му буди уважение и страх като особено добър и скъп ловци на награди. Най-доброто доказателство за това е, че такъв измамник като Jodo Kast се справя много добре, когато следва съветите на Боба и когато се представя за него. Дори имперското разузнаване го смята за крайно опасна личност. Бойните умения на Боба са известни, буди страх скалпът на Wooki, който той носи на колана си. Костюмът му е замислен като практична и помагаща в боя униформа. Наблъсканото със смъртоносни допълнения копие/оригинал на мандалориански доспехи е основно модифицирано от Фет. Облечен в доспехите си, той разполага с



още: доспехите предпазват от непосредствен обстрел с леко ръчно оръжие и са снабдени с реактивна раница, с чиято помощ се правят 100-метрови скокове. И още: доспехите се допълнително оборудвани със система от датчици (топлинни, акустични, за движение), бинокъл, уред за радиоподслушване, лебедка и комплект противоотровни филтри. И още: ако трябва, Фет може да се скрие като костенурка от света, защото разполага с двучасов кислороден резерв. ***Не*** по-малко интересна играчка е и корабът на Боба Фет - Slave I. Това е силно модифициран кораб от типа Firespray 31, едно от най-пресните постижения на фирмата Kuat Drive Yards. Две трети от пространството на Slave I заема специална двигателна система, позволяваща да се постигне скорост, която не дава никакви шансове за бягство на жертвата. Останалата част от кораба е отредена за подсилени клетки за затворниците, включително и клетка със Силата. Арсеналът не е нещо особено. Фет е направил доста промени по корпуса и неговата броня, тъй като този тип кораби са със слаби брони. Корпусът служи и за антена на системата за заглушаване, като генерира енергийни импулси, които подават всички излъчвания на атакування кораб. Друга свежа подробност е системата, позволяваща на Боба да следи преследваните кораби в обсега на действие на мрежата Holo-Net, която е вградена в приемника на Slave I. Предавателите от системата се закачват към следените кораби чрез специално преустроени протонни торпеда. ***А*** сега да анализираме набързо как изглежда тази противоречива персона във всички материали за междузвездните войни, а не само във филмовата трилогия. Всичко свидетелства против него. Която и от биографичните му версии да приемем за вярна, той явно е свързан по някакъв начин с убийство, и то коварно. Залавянето на Хан Соло също не е героично дело. Фет използва случая, че Дарт Вейдър има пяна под маската и на всяка цена иска да залови Falcon и неговия екипаж. След тази акция той бързо си събира партакешите и изчезва от Bespin. Поема пътя към Tatooine, за да може кротко да си грее задника в двореца на Джаба. Което не му се отдава лесно и той по детински позволява да бъде обстрелван от друг ловец - робота IG-88, на създателите на който сякаш им се е досвидяло да му добавят интелиген-

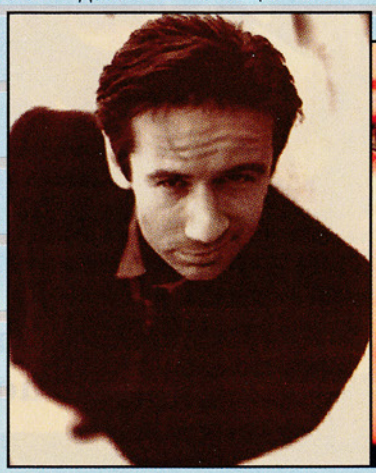
тност. Какво от това, че после Фет си го връща, след като неприятният привкус си остава. С повредения си кораб Боба отива за ремонт в имперския порт Gall в системата Zahr. Там си урежда серия срещи, първо с колегите по професия Zuckuss и 4-LOM, после с приятеля на Соло Dash Rendar и накрая с бунтовническия ескадрон Rouge. Трябва да признаем, човекът има късмет, щом успява да се спаси читав. Този доста съмнителен успех обаче спокойно можем да запишем за сметка на хитрото оборудване, което притежава. В края на краищата, преследваният Фет пристига при Джаба, взема наградата за Соло и едновременно получава службата на охранител на Краля на престъпленията. Тази идилия е прекъсната от появата на приятелите на Соло. При битката при ямата на Carkoon Фет се гъне като змиорка, а след повредата на реактивната си раница каца в зиналата паст на Crakoon. И пак като по чудо излиза читав от опасността. Намерен от приятеля си Dengar, той дълго ближе раните си, за да може след пет години, по време на събитията от Dark Empire I и II, отново да се изправи срещу Соло. При всяка своя поява там Фет ни уморява от смях. Не стига, че всеки път си получава заслуженото от Хан Соло, ами трябва и да се спасява от имперските копои, които май са разкрили безславното му минало. Може и да описваме малко едностранчиво образа на ловеца, но нашите усещания са такива. Дори по време на един от сеансите на играта, в който участвахме, Фет се оказа просто едно конте. Майсторът на играта, който беше насъскал Боба към нас, трябваше бързичко да прави лупинги, за да не го повредим много и така да променим историята. Интересно, как ли ще се разпределят симпатиите и антипатиите за този персонаж сред любителите на галактиката Star Wars.

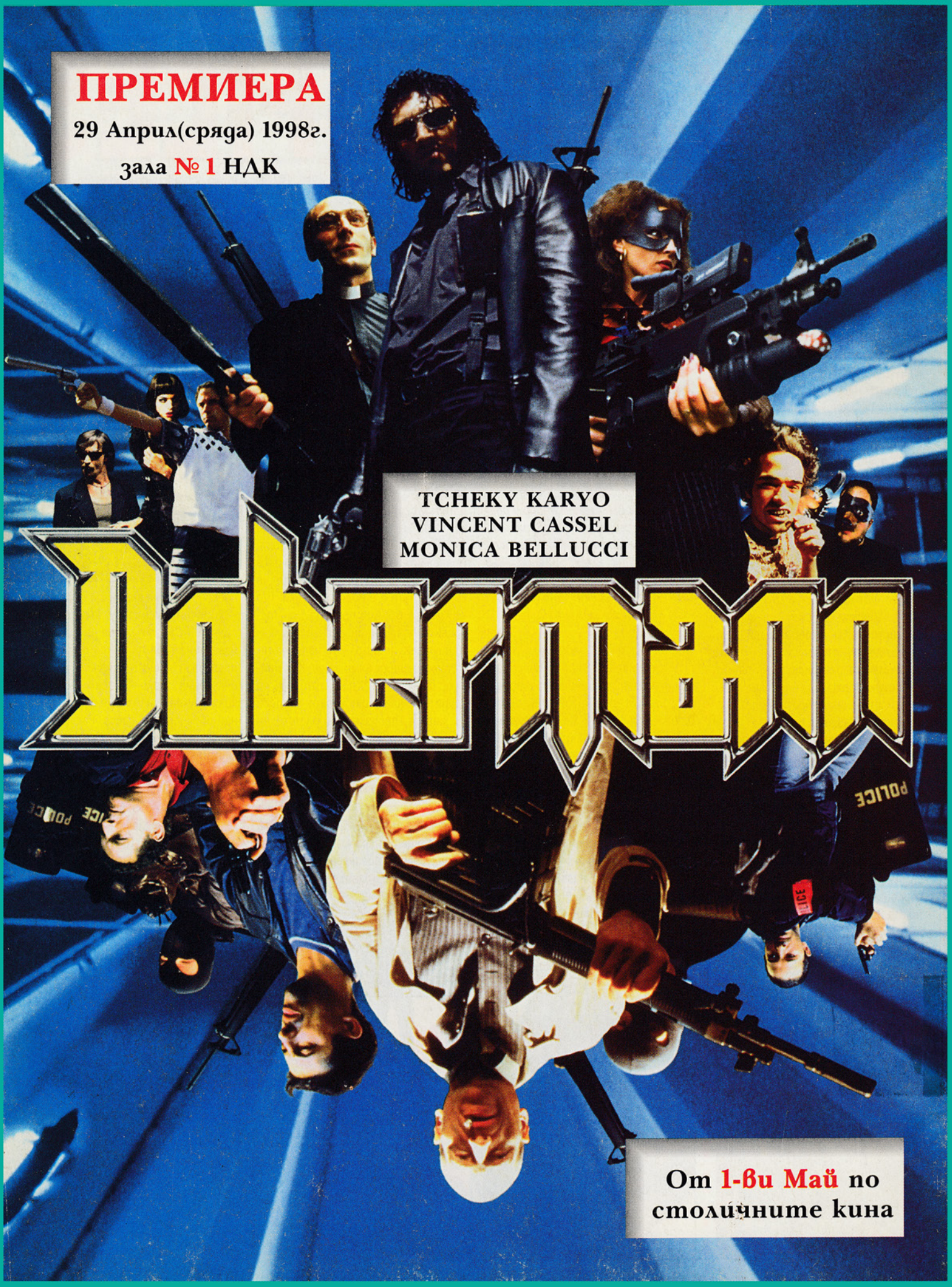
THE X FILES

Преди да изгледам поредния епизод (от общо 22, които ни обещава Българската телевизия - Канал 1) на шумотевичния сериал "Досиетата X", получих прозрение, което ме възпира да съм съпричастен към приключенията на архивните агенти. Със сигурност тв поредицата води по познати места. Но познати откъде? Това е мъчително чувство, нещо като сън, като че ли...

"Даяна, отидох при Лиланд, а преди това ядох кекс с вишни; май знам за какво ставаше въпрос в гатанката на великана, но продължавам да не знам защо совите не са това, което са; засега ще си спестя разследването, защото камерата се блъска с трясък във вентилатора и операторите създават вълнуващо настроение на мрачна тайнственост. В понеделник имах видение, във вторник - сън, в сряда по време на дрямката ме посети едно джудже... каза, че отново снимат... щрак."

Моето видение е "Туин Пийкс" - култовият сериал на Дейвид Линч. Накрая този шедьовър беше пренесен и на големия екран... Помните ли? Трябва, защото там Дейвид Духовни беше агент на ФБР, който се подвизаваше в пола и дамски аксесоари! ***"Досиетата X"*** си служи с подобна, до болка постмодернистична конвенция на раздуване на балона. Многозначителност, тайни, загадки. "Даяна, отдавна щях да разкрия убийците на Лора Палмър, само ако сценаристите помнеха какво са навъртели в предишните епизоди" - оплаква се на диктофона си в един от рисуваните шаржове на "Туин Пийкс" прототипът на Малдър, някакъв Купър, също агент. "Досиетата" по същия начин трябва да ни примамват със сензации, да навяват асоциации с филмите на ужасите, с фантастичните трилъри и накрая със схемите на безкрайните тв-сериали. Всичко това го имаше и в произведението на Линч. Същият език, предопределеният главен герой, стремежът към детинско виждане на действителността, в която той краде тайни на магове и чернокнижници, познава и побеждава космическото Зло. По пътя си среща цял батальон приказни герои (великани, индианци, духове), обзаведени с поизтъркан реквизит (цигари, сови, сладкиши, магически предмети, пещери, поддържани нокти, къщички в гората...). Символика? Или склад от пози без по-дълбоко съдържание? ***Телевизионният*** сериал има нужда от храна, която да му осигури живот поне за десетки, ако не и за стотици епизоди. Повярвайте, тази храна не се е променила от много години, макар че непрекъснато е в нови опаковки. Що за храна е тя? Ами пълно със свещенодействие бавно разопаковане, което внушава, че вътре има нещо, когато там всъщност няма нищо. Как мислите: съдържа ли "X-files" отговора на вечните и плашещи хората въпроси за живота, произхода и мястото ни във Вселената? Философията здраво воюва с тези проблеми от векове, а Малдър ще се оправи с тях за едно полугодие? Не звучи никак правдоподобно. Още повече, че философският момент е заменен с евтина сензация, родена още от някогашните "Нашественици", чийто последен епизод (nota bene) носеше заглавието "Тези, които повярваха". Телешкият поглед на Духовни май трябва да убеди зрителите да вярват в целия този тв замисъл. Няма начин той да бъде разбран. ***"Досиетата X"*** няма да свърши, докато не падне и последната завеса, скриваща онова, което всички чакат. А какво чакат? Например да се окаже, че Малдър е извънбрачно дете на марсианец и барманка от Канзас? Че ще се ожени за Скали? Че Човекът, който пуши, ще откаже цигарите? Че някой ще ни посети като в "Близки срещи от третия вид" и ще каже нещо - да речем, "мамка му, къде съм попаднал"? ***Създателите*** на това произведение едва ли ще се осмелят да предложат нещо от вида на надут с очаквания балон - всеки опит за край/спукване няма да е силно Бум, а най-обикновено Сссссс. Развръзката не би трябвало да е нещо ялово и инфантилно като превръщането на агент Купър в индианеца от огледалото. Поредна, серийна въпросителна, затова вместо бързият отговор (благодаря), за предпочитане е по-дългият (ще почакам). Примамката, че се умножават значенията, антиномичните олицетворения са фабулен капан без изход. А мъничкият пътепоказател с надпис "Exit" показва, че извечният мрак на тайната на битието всъщност е обикновената тъмнина в мазето.




ПРЕМИЕРА
29 Април(сряда) 1998г.
зала № 1 НДК
TCHEKY KARYO
VINCENT CASSEL
MONICA BELLUCCI
Доберман
От 1-ви Май по столичните кина